

JOC FULL **GT LEGENDS** THE CLASSIC DRIVING SIMULATOR

LEVEL

TOMBOLA
IERNII

BLACK PRO
DEUS EX: HUM
DONKEY KO
HOT PURSUIT

VANQU
SPORT

ASSASSIN'S —CREED— BROTHERHOOD

ianuarie 2011 Pret 14,99 lei
5948490250039 01101

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

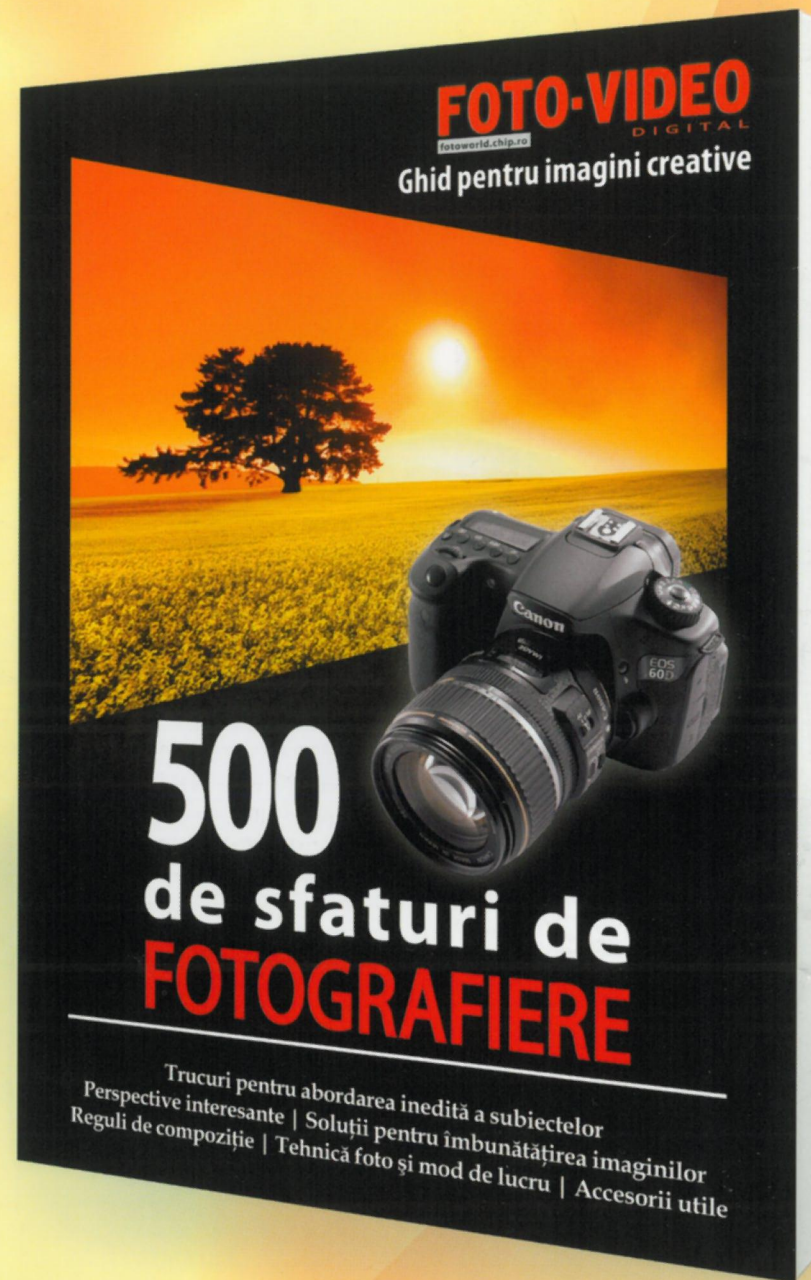
EDIȚIE LIMITATĂ

FOTO-VIDEO te invită să descoperi secretele
fotografiei digitale în prima carte din **Colecția CHIP**
KOMPAKT

În cele peste 200 de pagini, ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale fotografiei digitale (portret, peisaj, macro etc.), oferă exemple concludente, ilustrează și explică regulile de compoziție, oferind linii de ghidaj pentru diversele situații de fotografiere, din punct de vedere tehnic (setarea aparatului foto, accesorii necesare și utile etc.) și artistic (idei de abordare a diverselor subiecte etc.).

Din cuprins:

Cele mai importante reguli de compoziție | Fotografierea pe vreme rea | Fotografia de noapte | Fotografia macro | Fotografia de portret | Fotografia de peisaj | Fotografia panoramică | Fotografia citadină | Fotografia alb-negru | Fotografierea animalelor | Citirea histogramei etc.



Cartea **500 de sfaturi de fotografiere** va fi disponibilă, începând cu **22 decembrie 2010**, în toate centrele de presă prin:

Pachetul promoțional
→ **FOTO-VIDEO** ediția
lunii ianuarie 2011 + carte
la prețul de 22,98 lei

Pachetul promoțional
→ **CHIP** cu DVD, ediția
lunii ianuarie 2011 + carte
la prețul de 24,98 lei

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr. 12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Cosmin Aionită
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista **LEVEL** a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

A-Data	9
Best Distribution	100
Capital	79
D-Link	45
Ubisoft	7

ANUL ȘI CĂSUȚA...TEHNICĂ

După cum ați observat, începând cu ediția trecută, casuța tehnică a review-urilor a căpătat o nouă formă. Este mai simplă, conținutul a rămas însă același, nu încurcă și include toate informațiile de care are nevoie cititorul pentru a-și face o idee despre jocul în cauză, mai ales dacă acesta este primul lucru care îi sare în ochi. În general, chiar așa și este. Am dorit o căsuță mai aerisită, care să ocupe mai puțin spațiu. Tocmai de aceea, am renunțat la imaginea din secțiunea Alternativa, dar mai ales la detalierea notelor acordate pe categorii. Am făcut-o pentru că imaginile și textul articulei în sine sunt, oricum, mult mai sugestive în a reprezenta concret fiecare categorie în parte. Rezultatul matematic s-ar putea să nu-i dea jocului dreptate sau să-l pună cu o treaptă mai sus decât ar merita. De aceea, ne putem simți datori să alterăm rezultatul final. Spre exemplu, dacă media notelor acordate pe categorii este 8, însă jocul nu are niciun cusur, iar eventuala grafică

pătrătoasă servește impecabil la gameplay, îi putem acorda cel puțin un punct din oficiu pentru simplul fapt că a reușit să ofere o experiență de joc superioară unui titlu cu buget de zeci de milioane, care nu impresionează decât vizual, dar suficient cât să-l salte din punct de vedere matematic peste nota pe care ar fi meritat-o cu adevărat. În unele cazuri, ar trebui să dăm note cu minus, cam greu de reprezentat în căsuța veche, nu-i așa? Anyways, uite că a mai trecut un an de joacă, unul chiar bun așa zice. Aparent, nu același lucru îl putem spune și despre anul ce vine, pentru că nimic cu adevărat deosebit nu se arată, încă, la orizont. Dar, tocmai din astfel de perspective te miri ce poate să răsară. Poftim? Duke Nukem Forever?! Sincer, n-aș băga mâna în foc, însă până atunci avem niște premii de decernat în ediția din februarie și nicaiva „gamig stuff” de oferit la Tombola lernii. Cine le-o câștiga să se joace sănătos cu ele... Vezi pagina 13.

LA MULȚI ANI!

■ **KIMO**

KiMO

- 1 Assassin's Creed: Brotherhood
- 2 Need for Speed: Hot Pursuit
- 3 Gran Turismo 5



Koniec

- 1 Need for Speed: Hot Pursuit
- 2 Assassin's Creed: Brotherhood
- 3 Vanquish



cioLAN

- 1 Divinity II: The Dragon Knight Saga
- 2 Assassin's Creed: Brotherhood
- 3 Alien Breed 3



Marius Ghinea

- 1 Assassin's Creed: Brotherhood
- 2 GT Legends
- 3 Gran Turismo 5



Caleb

- 1 Assassin's Creed: Brotherhood
- 2 Valkyria Chronicles II
- 3 Castlevania: Lords of Shadow



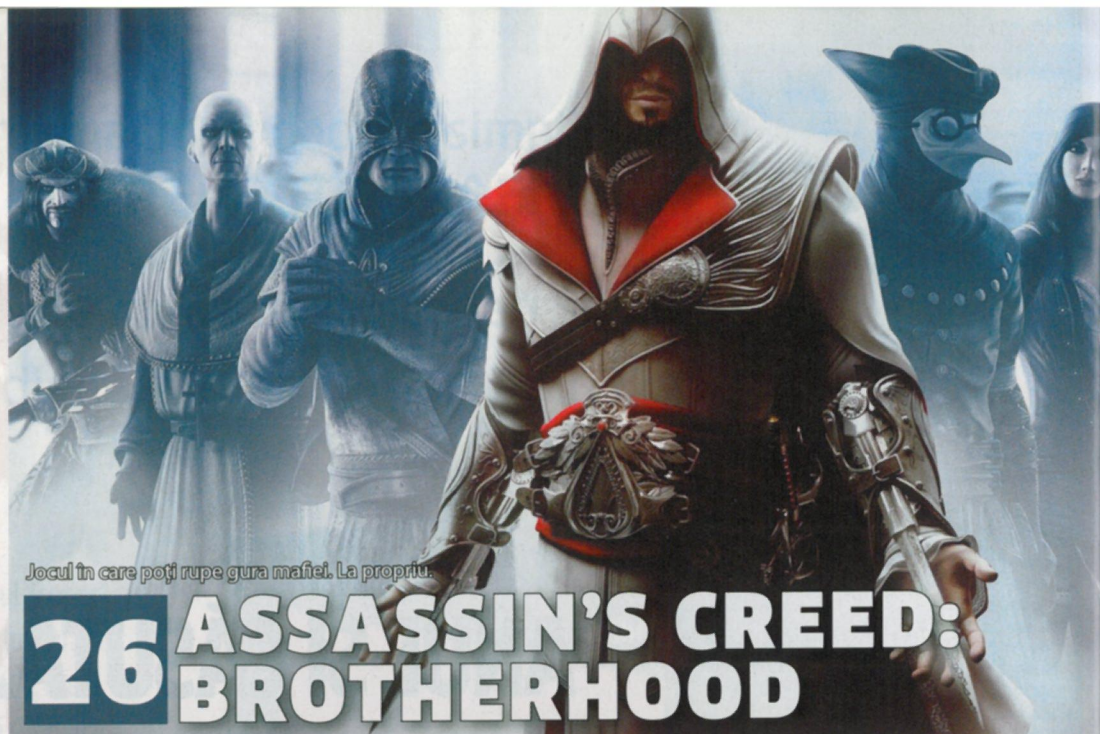
BogdanS

- 1 D-Link Boxee Box
- 2 Acer P1200i
- 3 Gigabyte GA-H55N-USB 3.0



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate la categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Jocul în care poți rupe gura mafiei. La propriu.

26 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



O simulare exclusivistă.

48 GRAN TURISMO 5



Ridică-te și umblă.

14 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Avem viteză. Cum procedăm?

36 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



Maimuțareală Inc.

58 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



74 X-WING

Urca-te la bord și dă-i Imperiului să zăcă.



Aflând, spre bucuria mea, că eu voi face articolul de GT5, am început să frunzăresc din nou toate jocurile de GT pe care le aveam - suspiecții obișnuite, GTR și GTR 2, GTR Evolution și Race On de la SimBin, precum și NFS Shift. În acel moment, mi-am dat seama că îmi lipsește unul despre care am tot auzit vorbindu-se în termeni foarte laudativi pe forumurile de simulatoare auto. Este vorba de GT Legends, joc produs tot de SimBin și lansat în 2005. Știind că titlul cu pricina a fost îndelung căutat de KiMO, adevărat fan GT Legends, l-am întrebat dacă îl are cumva, să mi-l împrumute și mie pentru documentarea la GT5. Omul îl avea, normal, nu și l-a găsit în România și l-a cumpărat în timpul unei misiuni în Germania... Mi l-a adus, l-am instalat, l-am jucat și a fost dragoste la prima vedere. GT Legends mi-a plăcut enorm din start, motiv pentru care o săptămână numai despre asta am vorbit cu KiMO, în registrul unui entuziasm rareori egalat până acum.

Tocmai de aceea am fost foarte surprins când, la câteva zile după ce îmi începusem cariera în GT Legends, am primit un telefon enigmatic de la KiMO: „Bă, nu o să mă crezi, îl dăm!”, „Ce dăm, frate, unde, cine, când?”. „GT Legends, în LEVEL, full în ianuarie!”, „Uoau!”. Eu chiar mă gândeam de unde să mi-l cumpăr mai repede când am primit telefonul cu vestea cea mare. „Nihiice! E cu coduri pentru multiplayer online?”. „Da, mă, e cu tot ce-i trebuie!”.

Am fost covârșit. Un joc superb, care aduce simulări impecabile de Gran Turismo-uri și Touring Car-uri din anii '60 și '70, cu piste perfecte și AI redutabil, pe care tocmai îl descoperisem, va fi să fie următorul joc full din

LEVEL, dat deodată cu review-ul de GT5 și fix la un an de la numărul în care v-am oferit GTR full. Bestia!

Primul meu gând a fost că o să putem juca cu toții online. Deoarece jocul permite să faci server dedicat, e foarte simplu să ne întâlnim online în sesiuni de multiplayer, acum că aveți GT Legends. Poate că punem chiar noi de un server dedicat, vedeți pe forumul de pe www.level.ro de vești și anunțuri pe tema asta. Oricum, există servere și ligi online de GT Legends, jocul este încă rulat de iubitorii genului. Uite, pe www.nogripracing.com găsiți nu doar informație pe tema jocului, dar și enorm de multe piste făcute de fani, precum și skin-uri și mașini noi, unele importate din GTR2 pentru GT Legends. Vă spun, jocul este o comoară atât prin el însuși, cât și prin conținutul suplimentar creat de pasionați.

Dar, cel mai important este faptul că, alături de revista noastră, veți primi un joc care este la fel de bun ca simulare auto precum GT5. Da, o spun clar și răspicat, GT Legends nu este cu nimic mai prejos ca fizică a simulării auto decât proaspătul GT5, joc de anul 2010!... inclusiv în ce privește transferul de masă care îmi pare un pic diminuat și coloana sonoră de excepție. Ba chiar și la grafică, dacă te uiți la mașini, GTL este la foarte înalt nivel, de design fiind responsabil formidabilul Gustavo Oliveira, artistul care a adus perfecțiunea și într-o altă mare legendă (sic!) a simulatoarelor auto retro: Grand Prix Legends.

Vă recomand să jucați GT Legends cu un volan, pentru că merită, dacă doriți să trăiți adevărată experiență pe care acest titlu o poate aduce. Dar, până și de la tastatură,



cu assist-uri activate și pe un nivel de dificultate mai scăzut, GT Legends poate oferi satisfacții pe care chiar și un arcade actual plin de briz-brizuri se străduiește din răspuțeri pentru a le egala.

Marius Ghinea

IMPORTANT:

Codurile pentru multiplayer online sunt tipărite pe DVD și pot fi utilizate la fel de bine pentru a participa la Tombola Iernii (vezi pagina 13).

Manualul GT Legends se află în secțiunea EXTRA, alături de câteva sfaturi utile pentru posesorii de sisteme de operare Windows 7. Pe scurt, pentru a rula jocul fără probleme, aceștia trebuie să ruleze executabilele jocului ca administrator (clic dreapta pe executabilele sau iconițele jocului de pe desktop, iar apoi selectați opțiunea „Run as Administrator” din meniul care apare imediat). În unele cazuri s-ar putea să mai fie nevoie de un pas, anume rularea în compatibilitate cu sistemul de operare Windows XP.

08 ȘTIRI

PREVIEW

- 14 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- 18 HUNTED: THE DEMON'S FORGE

HANDS-ON

- 20 BLACK PROPHECY
- 24 WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

REVIEW

- 26 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
- 36 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
- 40 DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA
- 46 ALIEN BREED 3: DESCENT
- 48 GRAN TURISMO 5
- 52 VANQUISH
- 54 SPORTS CHAMPIONS
- 58 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
- 62 VALKYRIA CHRONICLES II
- 64 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
- 67 BLOODY GOOD TIME
- 68 RECETTEAR: AN ITEM SHOP'S TALE

FREEPLAY

- 70 PROJECT LUMORIA EP.1
- 71 EUROPE 1200
- 72 FLIGHT GEAR
- 73 CUBE 2: SAUERBRATEN

RETRO

- 74 X-WING

SPECIAL

- 80 GAMEDEV - GAMEPLAY BALANCING

HARDWARE

- 86 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV - JOCURILE PRETENȚIOASE VOR DOAR „HAINE” DE FIȚE?
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA
- 94 FILM - HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1
- 95 WWW.

Demo

Clones / Eternal Dusk / Eufloria / Gray Matter / Sanctum / The UnderGarden

MODs

Europe 1200 (Mount & Blade: Warband) / Project Lumoria - Episode 1 (Halo: Combat Evolved)

Media

Filme

Bulletstorm / The Conduit 2 / Deus Ex: Human Revolution / Enslaved: Odyssey to the West: Pigsy's Perfect 10 / Disney's Epic Mickey / Kung Fu Live / Little Big Planet 2 / Mortal Kombat Raving Rabbids: Travel in Time / Shift 2: Unleashed / Under Siege / Unreal Engine

Imagini

Deus Ex: Human Revolution / Test Drive Unlimited 2

Wallpaper

Assassin's Creed: Brotherhood / Dragon Age 2 / Tron Evolution

Drive

ATI Catalyst 10.11 / NVIDIA ForceWare 260.99

Patch

Need for Speed: Hot Pursuit v1.010

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 Build 1170a3265

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464b / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

GT Legends - Manual
GT Legends - Windows 7 - instrucțiuni
Noah's Jungle (versiune completă)
Roccy Laboratories (versiune completă)
Sauerbraten - Justice Edition (versiune completă)
StarFare (versiune completă)
Trials Legends (versiune completă)
Flight Gear (versiune completă)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

ETERNAL DUSK

Eternal Dusk nu este doar un platformer, ci mai ales o poveste despre vise, frați malefici și licurici. Este realizat în întregime cu Unreal Development Kit.



SANCTUM

Coffee Stain Studios au combinat genurile tower defence și FPS pentru a crea Sanctum, un hibrid deosebit ce are la bază engine-ul Unreal 3.



GRAY MATTER

Intră în pielea mentalistului Sam și explorează ungherele misterioase ale casei Dread Hill, într-un adventure inedit.



EUROPE 1200

Un mod pentru jocul Mount and Blade: Warband, ce vine cu o hartă mai mare, mai multe facțiuni și multe alte noutăți.



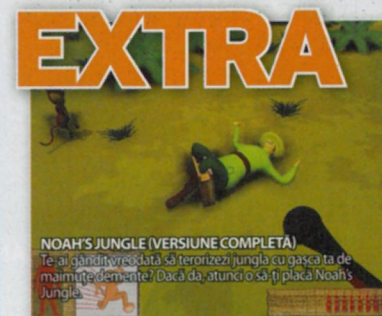
THE UNDERGARDEN

În The UnderGarden trebuie să polenizezi semințe pentru a da viață lumii și să folosești fructele pentru a rezolva puzzle-uri. Prin caverne, evident.



PROJECT LUMORIA EP.1

Un mod single player pentru Halo: Combat Evolved, ce ne trimite în anul 2525, la începutul războiului dintre oameni și extratereștii Covenant.



NOAH'S JUNGLE (VERSIUNE COMPLETĂ)

Terai gândit vreodată să terorizezi jungla cu gască ta de maimuțedentente? Dacă da, atunci o să îți plăcă Noah's Jungle.



TRIALS LEGENDS (VERSIUNE COMPLETĂ)

Trials Legends adună la un loc 33 de trasee din toate edițiile Trials anterioare (2000-2009) și include și modele de motocicletă, în rangul de ultimul editor de trasee și multe altele.



FLIGHT GEAR (VERSIUNE COMPLETĂ)

Flight Gear se vrea o simulatoare de aeronautică cât mai realist și cât mai complet. Jocul a fost creat de către o echipă de voluntari și ai zborului ce au reușit să ofere o interfață grafică, un realistă chiar și pentru un curs de pilotaj.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

MICHAEL JACKSON

THE EXPERIENCE

muzica
LUI
miscarile
LUI
EXPERIENTA
TA

26 DE HITURI LEGENDARE

Bad • Beat It • Billie Jean • Smooth Criminal • Thriller
Black or White • Earth Song • Don't Stop 'Til You Get Enough
Heal the World • In the Closet • Remember the Time
They Don't Care About Us • Și multe altele!



Disponibil in magazine

Pentru mai multe informatii vizitati
MichaelJackson-TheExperience.com



www.pegi.info

Wii

NINTENDO DS

PS3

PSP

PlayStation Portable

Join The Experience community on

facebook

www.facebook.com/michaeljacksontheexperience

UBISOFT

TRIUMPH INTERNATIONAL, INC.

Michael Jackson The Experience © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2010 Triumph International, Inc. All Rights Reserved. The Michael Jackson name and associated logos are trademarks of Triumph International, Inc. in the U.S. and/or other countries. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. "B", "PlayStation", "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



ARCANIA: FALL OF SETARIFF

În ciuda previziunilor noastre sumbre, insipidul Arcania: Gothic 4 a avut îndeajuns de mult succes încât să-i încurajeze pe nemți să scoată și un expansion. Sau DLC, căci nu prea seamănă a expansion. Dar nu-i nimic, nici Arcania nu prea aduce a Gothic. Astfel, JoWood și Spellbound Entertainment au anunțat că pregătesc un expansion pack pentru Arcania: Gothic 4, numit Fall of Setariff, ce va

continua povestea din joc. Expansion-ul va aduce aproximativ 10 de ore de gameplay și va include noi quest-uri, misiuni, inamici, zone și itemuri. Partea interesantă e că, potrivit spuselor producătorilor, jucătorilor li se va oferi posibilitatea de a controla și alte personaje din seria Gothic. N-ar strica să-l primim pe Xardas, necromantul, poate el va învia din morți seria Gothic.

DRIVER: SAN FRANCISCO ȘI GHOST RECON: FUTURE SOLDIER AMÂNATE

Conform raportului financiar întocmit de Ubisoft pentru prima jumătate a anului fiscal 2010-2011, compania a înregistrat o creștere a vânzărilor cu 57 de procente față de aceeași perioadă a anului trecut. Cu toate acestea, pierderile au fost de aproape 90 de milioane de euro, probabil din cauza „pieselor de rezistență” H.A.W.X. 2 și R.U.S.E., care s-au vândut sub așteptări. Reamintim că anul trecut, în aceeași perioadă, Ubisoft a înregistrat pier-

deri de 52 de milioane de euro.

În același raport financiar, Ubisoft a menționat că s-a decis să amâne lansarea jocurilor Driver: San Francisco și Ghost Recon: Future Soldier pentru anul fiscal 2011-2012, adică perioada 1 aprilie 2011-31 martie 2012. Aceasta este a doua amânare pe care o suferă cele două titluri. Ghost Recon era programat pentru Crăciun, iar Driver pentru sfârșitul lunii decembrie. Apoi ambele au fost amânate pentru primul trimestru al anului viitor.



APB

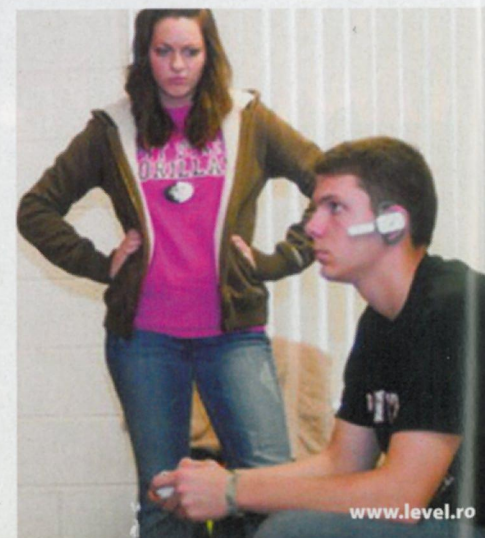
A cum două luni îi anunțam moartea, dar se pare că shooter-ul online APB a mai primit o șansă. GamersFirst a achiziționat drepturile pentru 2,5 milioane de dolari și a anunțat că, începând cu anul viitor, APB va deveni free2play.

SONDAJE, SONDAJE, SONDAJE...

Un sondaj de opinie realizat de One-Poll.com indică faptul că, pentru cei 1 500 de participanți la sondaj, jocurile video au avut un puternic impact negativ asupra stabilității unei relații de iubire. Adică, ea îi dă lui papucii pentru că el preferă să gâdile tastatura, mouse-ul sau promiscuul controller.

- 10% dintre cei intervievați au anulat o întâlnire sau au refuzat o partidă de sex pentru a se putea juca
- pentru 5% joaca excesivă a dus la terminarea relației
- 70% au spus că partenera devenea extrem de nervoasă din cauza sesiunilor prelunge de joacă
- jumătate dintre femei au declarat că au devenit geloase pentru că partenerul acordă mai multă atenție jocurilor
- 40% se joacă în fiecare noapte
- 20% se joacă cel puțin 10 ore pe săptămână
Iată și topul celor mai populare 20 de jocuri care stau în calea unei relații fericite. Menționate, desigur, de cei 1 500 de nefericiți în dragoste.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Call of Duty | 11. Assassin's Creed |
| 2. Football Manager | 12. Pro Evo Soccer |
| 3. Grand Theft Auto | 13. Resident Evil |
| 4. FIFA | 14. World of Warcraft |
| 5. Medal of Honor | 15. F1 |
| 6. Halo | 16. Red Dead Redemption |
| 7. Super Mario Brothers | 17. Need for Speed |
| 8. Gran Turismo | 18. Fallout |
| 9. Mario Kart | 19. Gears of War |
| 10. Guitar Hero | 20. Angry Birds |



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

Cel de-al treilea joc al seriei Uncharted a fost anunțat oficial. Action-ul dezvoltat de Naughty Dog și distribuit de Sony se numește Uncharted 3: Drake's Deception și va fi lansat în toamna anului viitor, cam în aceeași perioadă cu romanul Uncharted: The Fourth Labyrinth.

Povestea se va concentra asupra relației dintre Nathan Drake și mentorul său Victor Sullivan și a călătoriei lui Drake prin deșertul Rub' al Khali - Empty Quarter - și Peninsula Arabică în căutarea unui oraș legendar cunoscut sub numele de Iram of the Pillars sau Atlantis of the Sands. Conform declarației directorului de creație de la Naughty Dog, Ann Hennig, povestea a fost inspirată din viața lui T.E. Lawrence (of Arabia), axându-se mai mult pe perioada din tinerețea acestuia, când principala sa ocupație era arheologia.



STARCRAFT 2: WALKING THE PLANK

Chiar dacă s-a vândut extrem de bine, StarCraft 2 tot nu a scăpat de brațul lung al nelegiuitorilor. Asta nu surprinde pe nimeni. Zeci de versiuni pirat ale jocului și-au făcut apariția pe site-urile de torrente, iar oamenii atât au așteptat și au dat drumul la download. Conform TorrentFreak, versiunea de 7,19 GB a StarCraft 2 deține în acest moment recordul de cel mai descărcat torrent, cu aproximativ 2,3 milioane de download-uri, cantitatea de date transferată ajungând la 15,77 Petabytes.



Fii în pas cu moda!

SH02 2,5" Hard disk portabil

Disponibil în 3 variante de culori, hard disk-ul SH02 2,5" elegant, distins și cu un tipar 3D, devine un accesoriu stilat pentru amatorii de moda.



Retaileri autorizați



www.adata-group.com



KRATOS ÎN MORTAL KOMBAT

Kratos, eroul principal din God of War, va fi inclus, ca personaj bonus, în lista de combatanți din versiunea de PlayStation 3 a noului Mortal Kombat. Din păcate, el nu va putea fi folosit în story mode, dar asta contează mai puțin.

Spartanul va avea propriul stil de luptă, propriile fatalități și chiar va primi o arenă decorată în stilul God of War. Acum rămâne de văzut pe cine vor alege producătorii de la NetherRealm Studios pentru cea de Xbox 360. Mickey Mouse, sper.

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Când vă vine chef de vânat fantome, la cine apelați? Bineînțeles, tot la Atari. Și asta pentru că, în primăvara anului viitor, va lansa, în colaborare cu Sony, un nou joc Ghostbusters. Se dorește a fi un sequel al precedentului joc, ce fost lansat anul trecut, și se va numi Sanctum of Slime. Acțiunea îl va avea în prim plan pe un începător în ale vânătorii de fantome, care va trebui să lupte cot la cot cu mai vechii membri ai echipei, pentru a salva orașul New York de entitățile ectoplasmice. Jocul va beneficia și de un mod co-op, atât local, cât și online, la care pot participa maximum patru jucători.



BE VEVY VEVY QUIET, I'M HUNTIN' PIWATES!

Marcin Iwiński, co-fondatorul CD Projekt, a declarat că nefericiții care vor descărca ilegal RPG-ul The Witcher 2 (care va fi lansat fără DRM) se vor putea alege cu o amendă sau chiar cu o întâlnire în sala de judecată. Producătorul declară că a încheiat un contract de colaborare cu mai multe firme specializate în urmărirea download-urilor ilegale. Astfel, cei care vor obține jocul în acest mod vor putea primi în cutia poștală un proces verbal prin care sunt avertizați că trebuie să plătească o amendă a cărei valoare o depășește pe cea a jocului. Dacă destinatarul refuză să plătească, atunci va fi chemat în instanță. Aha.



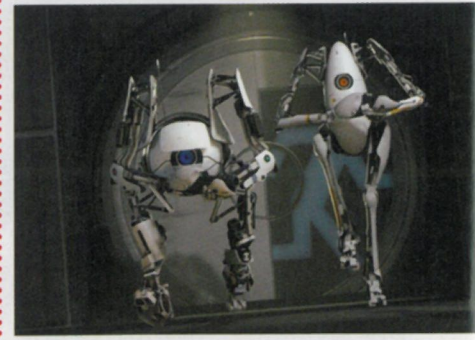
SERIA GRAN TURISMO - PESTE 60 DE MILIOANE DE UNITĂȚI VÂNDUTE LA NIVEL GLOBAL

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) anunță că vânzările francizei Gran Turismo au depășit 60 de milioane de unități, la data de 6 decembrie 2010. Aceste vânzări impresionante au fost atinse la 12 ani și 11 luni după lansarea japoneză a primului titlu al francizei, Gran Turismo, în decembrie 1997. La data de 6 decembrie, mai mult de 5,5 milioane de unități Gran Turismo 5 au fost vândute în toată lumea.



PORTAL 2 NU VINE ÎN FEBRUARIE

Deși în luna august ne comunicau că Portal 2 va fi lansat în februarie, cei de la Valve s-au răzgândit și au hotărât să amâne lansarea cu două luni. Astfel, jocul va sosi pe 20 aprilie în Statele Unite și Australia, iar pe 22 aprilie în Europa. Poate n-ar trebui să ne surprindă, având în vedere faptul că Valve ne-a obișnuit deja cu amânările.

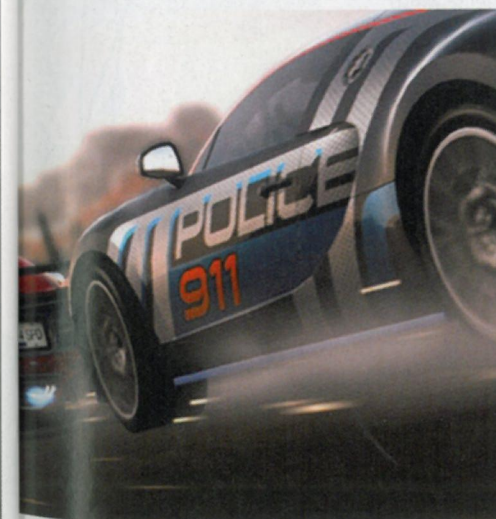


MARK WAHLBERG ÎN UNCHARTED THE MOVIE

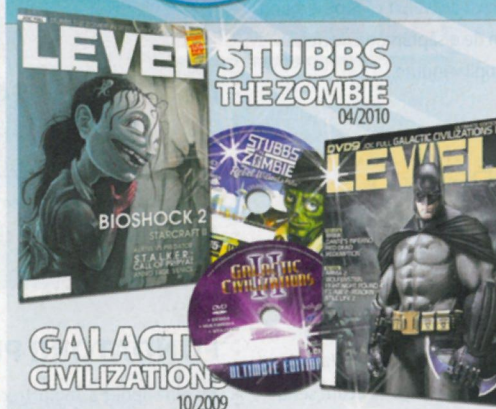
Într-un interviu pentru MTV Multiplayer, actorul Mark Wahlberg a dat de înțeles că va juca rolul lui Nathan Drake în filmul Uncharted ce va fi regizat de David O. Russell (Three Kings, The Fighter). Marky Mark a adăugat că Russell lucrează în prezent la scenariul peliculei, iar filmările vor începe în vara anului viitor. Alături de Wahlberg și-ar putea face apariția Robert de Niro și Joe Pesci. Russell încă se află în tratative cu cei doi, dorind să-i distribuie în rolul tatălui, respectiv cel al unchiului personajului interpretat de Mark Wahlberg.

SUPER SPORTS PACK

Ea și Criterion Games au anunțat că vor lansa un nou DLC pentru Need for Speed: Hot Pursuit, ce va conține 6 mașini (Bugatti Veyron SS, Bugatti Veyron SS Interceptor, Porsche 911 GT2, Porsche 911 GT2 Interceptor, Gumpert Apollo, Gumpert Apollo Interceptor), 12 evenimente, achievement-uri și trofee noi. Super Sports Pack este cel de-al patrulea DLC pe care producătorii îl oferă pentru Hot Pursuit și, dacă nu ne înșelăm, este primul pentru care va trebui să scoatem bani din buzunar. Momentan, prețul de achiziție nu a fost dezvăluit. Și nici data de lansare.



2 JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!



MASS EFFECT 3

În cadrul Spike TV Video Game Awards, Bethesda a anunțat oficial Mass Effect 3. Anunțul a fost însoțit de un trailer pe cât de scurt, pe atât de visceral și epic. Terra este în ruine, iar ultima speranță a omenirii este, din nou, Comandantul Shepard, plecat pentru a treia oară în Cosmos pentru a căuta aliați și iubiri extraterestre. Viitorul RPG al mileniului va fi lansat în perioada sărbătorilor 2011, iar gurile sloboade ale henteretului vorbesc despre un posibil mod multiplayer. Hotărât lucru, cu Mass Effect 3 și Elder Scrolls 5 la orizont, anul 2011 va fi Epic sau nu va fi deloc.





UN NOU ASSASSIN'S CREED

Geoffroy Sardin, directorul de marketing și vânzări pe piața EMEA al Ubisoft, a confirmat că în 2011 va fi lansat un nou titlu din seria Assassin's Creed. Sardin a declarat pentru MCV că Yves Guillemot, CEO-ul Ubisoft, a menționat acest joc în raportul financiar, însă mai multe detalii vor fi oferite în viitor. În plus, Sardin a dezvăluit că Brotherhood a atins cota de 1 milion de exemplare vândute în mai puțin de o săptămână. Astfel, întreaga serie Assassin's Creed a depășit 20 de milioane de copii vândute.



LARA REBORN

Square Enix și Crystal Dynamics au anunțat că vor lansa un nou joc ce o va avea în prim plan pe Lara Croft și se pare că va fi complet diferit față de ceea ce ne-a obișnuit până acum seria Tomb Raider. Jocul este descris ca fiind „prima aventură a Larei Croft, o tânără speriată și lipsită de experiență, care se trezește pe o plajă necunoscută, după ce ambarcațiunea cu care călătorea a fost distrusă de o furtună puternică. Pe cont propriu, dar nu singură, Lara are o singură misiune. Aceea de a supraviețui”. Interesant, deci noua Lara va fi o tânără speriată și lipsită de experiență. Squaaaaaare!!!!!!

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Bethesda a anunțat al cincilea membru al familiei The Elder Scrolls, și anume Skyrim. Anunțul a fost însoțit de un trailer scurt, dar meseriaș, din care am extras două informații majore. Prima, se pare că la un moment dat ne vom măsura forțele cu ditamai dragonul, iar a doua ar fi data de lansare. Adică 11.11.11. Frumoasă dată, sperăm să n-o schimbe. Numele, desigur, ne sugerează că noul nostru teren de joacă va fi înzăpezita provincie Skyrim, teritoriul vikin... Norzilor, iar Nick Brekon, community manager Bethesda Softworks, ne asigură, prin intermediul unui tweet, că engine-ul nu va fi nici Gamebryo și nici id5 Tech cum și-ar fi dorit mulți dintre noi, ci unul complet nou. Nu putem decât să sperăm că NPC-urile vor fi animate cum se cuvine în noul engine...



FILMUL RED FACTION AMÂNAT

Danny Bilson, VP executiv Core Games, THQ, a anunțat prin intermediul unui post pe contul său de Twitter că premiera filmului Red Faction: Origins a fost amânată până în luna mai 2011. Astfel, filmul va fi lansat simultan cu noul joc al seriei, Red Faction: Armageddon. Atât filmul, cât și jocul trebuiau să-și facă debutul în luna martie.

FONDATORII PIRATE BAY AU FĂCUT RECURS

În luna aprilie a anului trecut, cei patru fondatori ai site-ului Pirate Bay - Frederik Neij, Gottfrid Svartholm Warg, Carl Lundstrom și Peter Sunde - au fost condamnați la un an de închisoare fiecare, pentru încălcarea drepturilor de autor și obligați să plătească despăgubiri în valoare de 4,6 milioane de dolari.

În urma recursului făcut de cei patru, Curtea de Apel suedeză a hotărât ca sentința primită de trei dintre aceștia să fie redusă, dar a mărit valoarea despăgubirilor la 6,6 milioane de dolari. Astfel Frederik Neij, Carl Lundstrom și Peter Sunde vor petrece zece, patru, respectiv opt luni după gratii.

Recursul lui Gottfrid Svartholm Warg se va ține separat, deoarece acesta nu a fost prezent în sala de judecată din cauza unor probleme de sănătate.

UWE BOLL: THE RETURN OF

Red că vă aduceți aminte de filmul In The Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2007), regizat de unicul Uwe Boll. Filmul a fost ecranizarea cunoscutului joc Dungeon Siege și a avut în distribuție o mulțime de nume sonore - Jason Statham, Ron Perlman, Ray Liotta, John Rhys-Davies, Claire Forlani, Kristanna Loken. Cât de reușit a fost? Realizarea lui a costat 60 de milioane de dolari. Încasările au fost de 5 milioane. Dar iată că inegalabilul Uwe Boll vrea să iasă din nou în lumina reflectoarelor și va regiza sequelul. Dar pentru că (tot) nu are drepturile asupra titlului Dungeon Siege, filmul se va numi In The Name of the King 2 și-l va avea în rolul principal pe Dolph Lundgren.



SE VOR LANSA

Dead Space 2	PC, PS3, X360	EA
Little Big Planet 2	PS3	Sony
DCS: A-10C Warthog	PC	Eagle Dynamics
Men of War: Vietnam	PC	1C Company

TOMBOLA IERNII @ LEVEL

Joacă-te cu noi și câștigă!



2x Console Xbox 360 Limited Edition

Pachetul conține Consola Xbox 360 Slim și jocul FABLE III



1x Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel



2x T.Flight HotaX USB Joystick



2x Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1 Rumble Force Gamepad PC/PS2/PS3



2x Thrustmaster Ferrari Motors F430 Challenge Gamepad

Premiile THRUSTMASTER oferite de UBISOFT

Tot ce aveți de făcut pentru a participa la Tombola Iernii este să introduceți codul de pe DVD, împreună cu datele personale de identificare, pe site-ul LEVEL, la următoarea adresă: www.level.ro/tombolaiernii. Extragerea va avea loc în data de 15 februarie, iar câștigătorii vor fi anunțați în ediția din luna martie a revistei LEVEL. **Mult succes!**

Un. Deus. Trei!

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

GEN ACTION RPG PRODUCĂTOR EIDOS MONTREAL
DISTRIBUTOR SQUARE ENIX LANSARE Q1 2011
PLATFORME PC X360 PS3

Se întâmplă prin '99 când urmașul nelegitim al System Shock și Thief făcea o figură pe cînte, imbinând un shooter la persoana întâia cu elemente primare de stealth și role playing, într-o lume de joc ce-ți dădea o libertate de mișcare și mai ales de abordare inedită pentru vremea respectivă. Platoul regal era ornat cu un decor cyberpunk de toată frumusețea și o poveste conspiraționistă cu final deschis, plină de lovituri de teatru, în care personajele principale Paul și fratele său, protagonistul, J.C. Denton, încingeau un tango demn de concursuri, într-o lume tristă a globalizării, dominată de terorism, genocid, nanotehnologie și

de fuziunea Omului cu Mașina. Țin minte bine că abia pe atunci, forțat de ticăloasele împrejurări în care Nvidia dăduse o lovitură de marketing nasoală 3DFX-ului, mă gândeam să-mi schimb iubitul Voodoo Banshee pe un model care nu-mi plăcea câtuși de puțin, dar, prin Direct3D, reprezenta viitorul: Riva TNT2. Și am făcut bine să nu-l schimb o vreme, fiindcă taman atunci apărea și mult așteptatul Ultima IX, un titlu celebru pentru refuzul total de a rula decent și consumul enorm de RAM în mod Direct3D, care i-a împiedicat ani de-a rândul pe cei care s-au descotorosit de placa Voodoo să-l butoneze. Eu l-am jucat bine-mersi, plătind însă prețul unei performanțe cel puțin dubioase și al unui aspect deloc plăcut în Unreal Tournament și în Deus Ex (construit pe o variantă modificată Unreal Engine), inculpatul la care fă-

ceam trimitere în deschiderea articolului. Dar ce argument mai bun aș putea aduce în favoarea lui Deus Ex decât faptul că l-am jucat dintr-o suflare, cu toate că numărul de cadre pe secundă oscila între 15 și 25, la limita jucabilității, uneori cu plonjoane în zona slideshow? Așa au pățit mulți cu performanța, la vremea respectivă (ca să nu mai vorbim de sequel-ul Invisible War, și mai fițos), însă asta nu a împiedicat producția celor de la Ion Storm (se poate spune ex-Looking Glass, creatorii System Shock și Thief, actualmente Eidos Montreal, cu mențiunea că moștenirea s-a dus odată cu o parte din angajați și către Irrational Games - Bioshock) să devină unul dintre cele mai bine primite jocuri din istorie, atât de către critici, cât și de public, transformându-l într-un așa-numit „Cult Classic”. Deși continuarea, Invisible War, n-a fost



Implanturi. Arbori de upgrade. Yummy!

la să luăm scenariul la bani mărunți...

una rea, publicul a primit-o prost din cauza optimizării execrabile cuplată cu tembelizarea parțială a a interfeței, concepută vădit pentru console, în special Xbox, care a înlocuit mult iubita și comparativ complexa interfață din primul Deus Ex. Dacă termeni precum UNATCO, FEMA sau Majestic 12 nu vă spun nimic, săriți peste următorul paragraf și reveniți după ce butonați primele două jocuri din serie sau abandonați tentativa. Sau nu, alegerea vă aparține!

Colțul spoiler-ului vesel

Pentru cei cu alergie la enciclopedii, titlul seriei vine de la sintagma latină „deus ex machina” și semnifică miraculoasa rezolvare a unei probleme aparent fără soluție printr-o intervenție neașteptată, de ordin divin. Termenul a devenit mai popular prin Ars Poetica lui Horațiu, în care acesta critica obiceiul convenit în tragedia antică grecească, în care situațiile erau dezamorsate de actori în rol de zei, coborâți pe scenă cu ajutorul unei macarale sau care apăreau brusc printr-o trapă montantă în scenă. Prin „machina” se înțelege implicit ceva manufacturat de om, conferind de fapt o natură artificială divinității, ergo sintagma „deus ex machina” ar putea fi tradusă cel mai bine prin „divinitatea creată de om”. Într-un sens mai restrâns, în contextul jocului, răspunsul pentru problemele omenirii (bolile ce devastau planeta, conflictele și actele teroriste) vine prin contopirea protagonistului cu Helios (deși Deus Ex avea mai multe finaluri posibile, acesta este ales ca punct de plecare pentru continuare), entitate artificială care putea controla întreg sistemul informatic planetar, pentru ca în Invisible

War (situat la 20 de ani în viitor, în care intri în pielea lui Alex/andra/ D, o „rube-denie” a protagonistului inițial), una dintre variantele de final să devină conectarea întregii omeniri la Helios-ul condus de JC Denton, care le ordonă distrugerea barierelor dintre ei și anula-rea oricărui conflict în favoarea unui viitor armonios, globalist (yuck). După cum bine observați, eroul primei părți, personaj central și în continuare, împărtășește inițialele JC cu un alt binecunoscut erou al omenirii, de unde și legătura cu ideea de divinitate. Ca să nu stârnească prea multe valuri (și ar fi stărnit, pe bună dreptate, cu ditamai blasfemia-n serton), producătorii au dat-o cotită cum că de fapt aleseseră inițialele JC fiindcă „JC Denton” suna bine și se pretau la fel de bine unei protagoniste, iar posibilitatea de a-ți alege sexul, planificată inițial, a dispărut la final. Ei bine, deși în Invisible War ai opțiunea să joci cu o femeie, eu unul nu cred răhlatul pe care l-au mâncat, fiindcă există destule perechi de inițiale unisex care s-ar fi pretat în loc.

În timp, că doar a trecut un deceniu și ceva, mi-am format o părere clară despre po-

Indicator simplu și elegant pentru muniția rămasă



vestea lui Deus Ex, și anume că este, în esență, o porcărie sinistă și lipsită de coerență. Mi-e limpede acum că l-am butonat cu atâta insistență nu din pricina conflictului, ci pentru simplul fapt că oferea o formulă inedită de RPG corcit cu shooter și elemente din Thief, cu multe abordări posibile pe parcurs și o componentă dinamică a lumii de joc, măcar prin

faptul că deciziile luate se reflectau pe parcurs în articolele pe care le puteai citi prin ziare și desigur în atitudinea anumitor facțiuni și personaje față de tine. Dar mai ales în planurile simple, de moment, în abordarea unor gărzi, a unui robot sau pur și simplu pentru navigarea printre inamici, într-un joc suficient de complex încât să-ți tragi singur un glonț în picior prin incapacitatea de a prevedea 100% cursul anumitor acțiuni. De ce spun că povestea e proastă? Fiindcă, în esență, firul epic preferat de producători (adică finalul chipurile bun în fiecare joc)



Îndrăgitul panou de securitate revine

pune un insinuat lisus (JC) jumătate om, jumătate circuit, în postura de a salva oamenii de boală, foamete și războaie... însă, atenție, cu forța, luându-le în schimb singura însușire esențială care-i face ceea ce sunt, adică liberul arbitru și făcându-i, nolens volens, sclavii lui, într-un viitor globalist căruia nici măcar nu mai ai ocazia să i te împotrivesci cu prețul vieții. Dilema dictatorului binevoitor. Dincolo de asta, talmeș-balmeșul conspiraționist care înecă povestea include iluminați, templieri, adepți ai teoriilor, într-un viitor globalist căruia nici măcar nu mai ai ocazia să i te împotrivesci cu prețul vieții. Dincolo de asta, talmeș-balmeșul conspiraționist care înecă povestea include iluminați, templieri, adepți ai teoriilor „Chariots of the Gods” și membri ai triadele chineze, în-





Primiți cu sorcova?

torși pe toate fețele într-un asemenea stil încât, prin comparație, Codul lui Da Vinci pare într-adevăr o operă de artă literară, iar aberațiile fără câpătăi dintr-insul se transformă în adevăruri legitime, bine argumentate. Dacă nu mă credeți, vă recomand să parcurgeți probabil cel mai bun roman conspiraționist din istorie, atât prin conținut cât și ca scriitură, „Pendulul lui Foucault” de Umberto Eco. Atenție, cu „riscu” ca mai toate distopiile și non-distopiile conspiraționiste de care vă veți lovi ulterior să vi se pară niște glume proaste. Inclusiv Assassin's Creed, care însă are meritul de a așterne povestea elegant și de a-i adăuga o dimensiune interesantă. Oricum ar fi, multe dintre jocurile și filmele cyberpunk și sci-fi ale ultimei decade sunt puternic influențate de Matrix, super-maneaua SF a sfârșitului de mileniu, care n-a fost cu adevărat inovatoare decât din punct de vedere tehnologic, întreaga sa vomă epică fiind tributară mitului peșterii din Republica lui Platon. Rămân așadar schemele slo-mo la 360 de grade, bucățile de zid ce zboară în toate părțile și desigur, parpalacul și ochelarii de soare, care au făcut eroul lui Deus Ex (și cine știe câți alți eroi) să capete un loc aparte în inima

publicului puternic sedus și manipulat de mesajul vizual transmis de filmul fraților Wachowski, cu un impact, cred eu, neîntrecut nici măcar de Avatar, maneaua TreiDe a lui nen'tu Cameron făcută întru promovarea ultimului răcnet în domeniul tehnologiilor de afișare. Destul cu asta. N-are nici măcar rost să mă întreb dacă se impunea cu adevărat o continuare pentru Deus Ex, fiindcă am fost deja pus în fața faptului aproximativ împlinit: Human Revolution. Să vorbim și despre el, că doar așa impune titlul articolului! Am o vagă bănuială că v-am pus răbdarea la grea încercare, așadar, voi comprima fulgerător informația care vă interesează. De acord?

Prin trup nanitele-i curg rău...

De data asta, nu te intitulezi JC, însă porți un nume la fel de biblic: Adam. Jensen. Acțiunea se petrece prin 2027 (mai precis, cu doi ani înainte de nașterea lui JC, protagonistul primului joc), când obligatoriul colaps economic ce marchează primele decenii ale noului mileniu se împletește armonios cu mirificul progres al științei, dând naștere posibilității de augmentare a abilităților

umane sau de adăugare a unor puteri și simțuri noi, nebănuite până atunci, sub formă de implanturi. Urmează producerea în masă a implanturilor pe linii industriale (pont: Detroit) și mărirea prăpastiei sociale între bogătanii, care-și permit îmbunătățirea artificială a propriului corp și nevoiași, împinși către abisul neputinței și neînsemnătății. Astfel, implanturile devin patima celor dintâi și dezideratul celor din urmă (vezi Johnny Mnemonic). Deși nu se cunosc prea multe detalii legate de poveste (și cred că e bine să fim surprinși abia la butonare), cert este că producătorii s-au chinuit să creeze legături puternice cu celelalte jocuri. În acest sens, ne vom reîntâlni la un moment dat cu niște personaje cheie deja cunoscute și persoane legate de NPC-uri importante din universul de joc. De fapt, având pe mână un prequel și practic deznodământul general al evenimentelor destul de clar, producătorii au încercat mai mult să ofere o nouă perspectivă, proaspătă, asupra lumii Deus Ex. Desigur, vor exista multiple abordări și finaluri posibile, bazate pe suma alegerilor făcute pe parcurs, însă impactul lor nu va fi unul atât de global încât să anuleze în vreun fel realitatea virtuală oferită ca premisă în primul joc. Remarcabil este noul stil artistic abordat, cu o compactitudine cromatică centrată pe nuanțe de galben și portocaliu, contrastate selectiv de albastru și roșu (până acum, n-am văzut picior de mov), menite să dea HR-ului o identitate vizuală unică, după modelul Bioshock și Mirror's Edge și asemănarea celei mai puternice forțe cyberpunk, Factorul Blade Runner, cu accente minimaliste inspirate și de filmul Renaissance, după cum recunosc și producătorii. Sursele de iluminare difuze se combină, apar umbre cu tente de culoare, iar peisajul citadin, care va predomina și în acest titlu, se arată deja promițător. Într-adevăr, după primele jocuri din serie (mai ales după primul) e ciudat să vezi un Deus Ex realmente superb, bine înisat și cu un mesaj vizual coerent și bine canalizat pentru a sprijini atmosfera.

Cuvântul central este „transumanism”, sistem de idei ce încurajează folosirea tehnologiei pentru a elimina durerea, suferința și moartea din ecuația umană, prin ori-



Aveți trei încercări să ghiciți ce urmează

ce mijloc și domeniu posibil, de la cibernetică la inginerie genetică. Practic, Human Revolution trasează o paralelă cu revoluția adusă de Renaștere, odată cu mișcarea umanistă de inspirație antică, însă se bazează pe implanturi și pe depășirea condiției de „simplu om”, așadar cel mai potrivit termen al perioadei în care se desfășoară jocul rămâne Renașterea Cibernetică.

Din fericire pentru fanii îngrijorați, sursa principală de inspirație pentru gameplay a fost primul titlu al seriei, drept pentru care se întoarce sistemul de inventory cu aromă RPG bazat pe grilă extensibilă, alături de implanturi și arme ce pot fi îmbunătățite în diverse feluri. Ba revine chiar și posibilitatea de a muta cutiile pentru a căpăta acces la ferestre înalte sau guri de aerisire. Desigur, alegerile rămân grele, fiindcă odată ce cumperi un implant, acumularea de experiență îți permite să-l îmbunătățești în mai multe feluri. În cazul celui pentru brațe, poți alege să-ți crezi mai mult loc în desaga sau să poți ridica obiecte mai grele sau să anulezi reculul alinelor și chiar să poți plesni inamici prin perete (alegere care face casă bună cu posibilitatea de a vedea prin obiecte), în cel mai spectaculos mod posibil, cuvântul de ordine fiind SAU. Mergând pe o cale, la un moment dat îți blochezi alte posibilități, lucru valabil și pentru îmbunătățirea armelor cu noi abilități de ochire, moduri de utilizare sau pur și simplu a caracteristicilor lor. Se pare că îmbunătățirea armelor e însoțită și de un feedback vizual, cu efecte din ce în ce mai evidente pentru fiecare treaptă de upgrade. Nu lipsește nici abordarea stealth, deși, în cazul ei, s-au operat anumite modificări. Noua perspectivă la persoana a treia este motorul central al acesteia, dar și al noului sistem de cover (asemănător pare-se cu Splinter Cell: Conviction). Astfel, pe lângă faptul că te poți strecura văzând mai bine în jurul tău, cu mișcări precise și iuți de la o ascunzătoare la alta, apropierea subtilă de inamici îți permite eliminarea lor discretă, cu una dintre mișcărilor distincte care ți se fac disponibile pe măsură ce avansezi. Tot din 3rd Person poți trage foc orb, iar aceste două perspective asupra acțiunii promit să fie îmbinate exemplar, pentru a nu da una imersiunii. Rămâne de văzut. Dialogul rămâne o altă componentă majoră de gameplay, fiind motorul social de rezolvare a quest-urilor. Din câte am priceput, s-a mers pe un sistem hibrid între selectarea clasică de replici și un model mai apropiat de atitudinile generale din Alpha Protocol. Pe acesta din urmă se fundamentează puzzle-urile de dialog. Aparent, reacția interlocutorului la o anumită abordare ar trebui să-ți ofere un feedback limpede despre eficiența acesteia, suficient cât să te poți scoate în ultima clipă, dar nu destul cât să-ți faci din vorbe după bunul plac. Așadar, te poți trezi lejer cu

uși în nas, fiindcă în Deus Ex, greșelile costă. Din fericire, după cum era de așteptat, fiecare misiune poate fi dusă la capăt în diverse moduri. Dacă n-ai reușit să hack-uești un sistem de securitate sau să găsești parola pentru el și ai eșuat și în dialog, se poate să ajungi unde vrei acceptând un quest secundar sau pur și simplu trăgând cu urechea la banter-ul anumitor NPC-uri. Producătorii promit că vom putea avea conversații interesante cu absolut toate personajele din joc (inclusiv anonimi de pe stradă), în general fără a întâlni aceeași replică sau același răspuns de mai multe ori, pentru a ne completa imaginea despre întâmplările din joc (deși n-am văzut dovezi clare, pariez că nu vor lipsi zierele și e-mail-urile). Dacă tot vorbeam de hacking, acesta a primit un nou minigame, foarte promițător în sine, în care trebuie să călătorești prin noduri din interfața I/O în centrul de interest. Anumite noduri pot declanșa o procedură de urmărirea, care te silește să îți atingi obiectivul înainte să fii prins de sistemul de securitate. De asemenea, poți utiliza abilități avansate de hacking dobândite prin implanturi, precum și viruși informatici. Am înțeles că minigame-ul devine din ce în ce mai complex, provocator și interesant pe măsură ce progresezi în joc, ceea ce, dacă este adevărat, nu poate fi decât un lucru bun (mai ales că nu vei fi niciodată forțat să-l folosești). Un alt element modern este regenerarea treptată a sănătății, pentru care mă rog să fie implementată judicios - ar fi aiurea să nu te mai poți târa în mâini din anumite conflicte fiindcă ți-ai pierdut picioarele, precum în primul Deus Ex. Se regenerează și energia folosită la activarea abilităților date



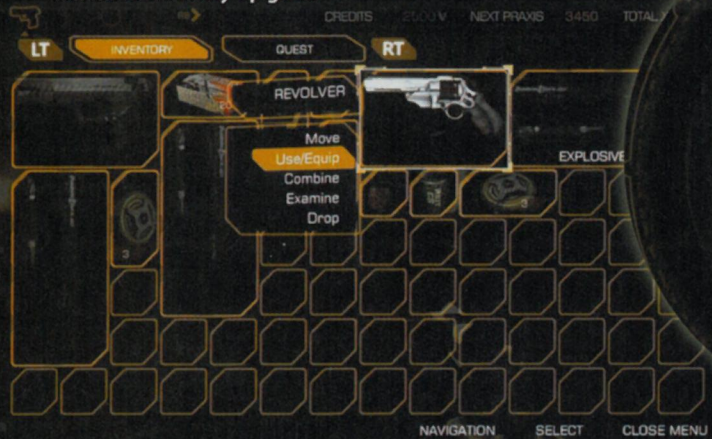
Noul minigame de hacking în plină desfășurare.

de implanturi, însă numai primul segment din totalul de vreo cinci-șase, iar pentru capacitatea maximă vei fi nevoit să cauți diverse surse, cum ar fi probabil proaspăt introdusele stații de încărcare pentru automobile electrice. Că tot suntem aici, cred că și vouă vă este evident anacronismul dintre noul Deus Ex și debutul seriei, dat de tehnologia mai avansată din Human Revolution. Cumva îl înțeleg, era inevitabil în condițiile în care tehnologia contemporană din realitate a depășit-o pe alocuri de cea proiectată de primul joc. Așadar, lore-ul se axează pe actualele proiecte și prototipuri, proiectându-le într-un viitor apropiat și asigură integritatea nucleului cyberpunk al jocului.

Nesperat de arătos, modern și totodată aparent nesperat de fidel mamutului pe care-l succede, Human Revolution urmează să ne încante (cel mai probabil) sau, de ce nu, să ne dezamăgească, în Q1 2011. Mai degrabă aș zice mijlocul verii, dacă iau în calcul și amânările lansării pe care mi le însinuează intuiția. Până atunci, o ultimă recomandare cinematografică: Strange Days, din 1995, cu excelentul Ralph Fiennes.

Caleb

Mmmm. Inventory tip grilă.



Spectacol de artificii cyberpunk



HUNTED

THE DEMON'S FORGE

La lupta cea mare

GEN ACTION PRODUCĂTOR INXILE ENTERTAINMENT
DISTRIBUTOR BETHESDA LANSARE Q1 2011 ONLINE
HUNTEDTHEGAME.COM LANSARE PC X360 PS3

E chinul dracu' cu jocurile astea fantasy. Unii se omoară pentru ele, alții le împoacă cu noroi. Jumătate îl înjură pe Tolkien, jumătate îl preaslăvesc. Deși nu este nici pe departe primul individ care s-a apucat să scrie despre elfi și alți asemenea pricolici, Tolkien este considerat tatăl fantasy-ului modern, deoarece Legolas și Aragorn au lansat o modă aparte odată cu The Lord of the Rings. De aceea, cam toate jocurile și filmele fantasy urmează aceeași rețetă, cu același tip de personaje, iar cea mai mică abatere de la regulă amenință cu un eșec lamentabil.

Poate că singura excepție de la această regulă este universul Warhammer, unde personajele sunt diferite de cele cu care ne-am obișnuit tătucă Tolkien, și totuși nu își primește pumnii în gură de la fani genului. Se poate spune chiar că este o luptă între cele două universuri ca între

fanii Star Wars și fanii Star Trek. Deși, pentru un observator imparțial Star Wars pare a fi mult mai interesant decât Star Trek, încearcă să-i spui asta lui cioLAN. S-ar putea să scoată fazele la tine și să nu îl pună pe stun!

Suntem doi și nu ne doare

Când, acum mulți ani, Blizzard ne-a lovit cu Diablo, o lume întreagă a plâns de fericire. Deși nu existau mai multe rase dintre care puteai alege pentru a porni la lupta împotriva răului din adâncuri, varietația claselor din joc a adus lacrimi în ochii populației indigene și a deschis poarta unui val de jocuri în care nu erai mărginit doar la folosi-

rea unei săbii pentru a pacifica o hoardă de tătari. După ce a trecut șocul inițial, lumea a vrut mai mult. A vrut să poată pleca la luptă alături de prieteni și așa au apărut jocurile cu cooperativă. După aceea, s-a trecut de la vederea izometrică la cea din 1st sau 3rd person pentru a te afunda și mai mult în atmosferă. Atunci chiar erai acolo, adâncit în acțiune până în gât, iar câteodată chiar te înghițea cu totul.

Acum Bethesda vine și ne promite marea cu sarea,

Când eram mică, mama mi-a spus c-o să mă fac dirijoare



trimitându-ne la bătaie alături de un amic. Nu ai amici? Nicio problemă, căci Bethesda știe și ți-a ieșit în întâmpinare. Vei putea juca alături de un amic cibernetic. Nu un Robocop ce îți va sări din cutia jocului pe fotoliul de lângă tine și va lua sub stăpânire controller-ul numărul doi al consolei, ci o inteligență artificială care sare tot din cutia jocului, dar sub formă de pixeli pe ecranul televizorului.

Astfel, la fel ca în Gears of War, vei încerca să faci

pe dracul în patru să nu mori prea des sau, cel puțin, nu la fel de des ca inamicii cu care vei da nas în nas. Deși stilul de joc este asemănător cu cel din Gears of War, mai ales că folosește același engine, iar puzzle-urile sunt similare, HUNTED: The Demon's Forge nu este Gears of War. Asta pentru că atmosfera jocului nu este una postmodernistă, ci una plasată în alte vremuri, în cele întunecate în care cel mai mare dușman al omului nu era poluarea, ci milioanele de drăcușori ce ies de prin cotloane pentru a strica laptele din oale și a speria fetele de măritat.

După ce peste tot ținutul s-a pogorât mânia neagră a amenințării demonilor, prietenii noștri din joc de față, doi mercenari hârșăiți prin zeci de lupte, sunt atrași de promisiunile pline de galbeni ale localnicilor dacă vor găsi o soluție viabilă pentru a electrifica comuna. E'lara și Caddoc, cei doi luptători pentru pace, nu reprezintă arhetipurile eroilor cu care suntem obișnuiți. Deși construiți pe același calapod ca oricare alt aventurier, E'lara fiind ruptă din neamul elfilor, un ranger iscusit și o mare fană a magiei, iar Caddoc, o mătăhală urâtă și fioroasă din neamul oamenilor, ale cărui discuții le poartă o sabie mare cât el, făcută din trei nicovale presate una de alta în palmele sale, cei doi sunt mânați doar de dragostea pentru bănet. Pentru ei, dragostea de glie și percepțiile morale sunt doar niște inconveniente ce încăușează lumea. Așa că nu-și prea pierd vremea cu ele. Lor le plac cidrul, luptele la apus de soare, mielul la proțap și vremea caldă și senină.

Este foarte posibil ca cei doi să-și schimbe punctul de vedere odată ce coboară tot mai adânc în Kala Moor,

Gura, bă, rahat cu ochi!



unde vor încerca să vadă ce se petrece și ce se mai combină la fierăria demonului șef. Spre deosebire de gameplay-ul cu care ne-am obișnuit în, să zicem, Gears of War, sinergia celor doi este mult mai puternică. Nu te vei rezuma doar la un foc de acoperire sau la a-i da un vânt pentru a ajunge în locurile mai greu accesibile, ci vei lucra în echipă pentru obținerea unor rezultate mai bune. Fiecare dintre cei doi poate folosi magia atât ofensiv, cât și defensiv. Astfel, poți alege să stai un pic mai în spate cu elita și să trănțești vrăji în capul lui Caddoc pentru a-i oferi un boost masiv de putere în lupta cu nonsferaii. Sau dacă rolul de suport nu ți se potrivește, roagă-te de partener să îți ofere sprijinul său pentru a-ți încărca atacurile tale cu puterea electricității, a focului sau a brandului.

Mai ales, punctele forte ale jocului se pare că vor fi puzzle-urile multiple pe care va trebui să le rezolvi cu ajutorul partenerului, mult mai complexe ca cele din Gears of War și foarte asemănătoare cu cele din Lara Croft and the Guardian of Light.

Aceste lucruri nu pot decât să ne bucure și să ne facă să așteptăm cu nerăbdare anul de grație 2011, când vom putea să ne ațelegăm de colo-colo prin Kala Moor.

■ Koniec



Până și spațiul cosmic
e prea mic...

BLACK PROPHECY

GEN MMO SPATIAL PRODUCĂTOR REAKTOR MEDIA DISTRIBUTOR GAMIGO LANSARE TBA ON-LINE BLACKPROPHECY.COM PLATFORME PC

Nu contează cât loc e, tot pare strâmt atunci când îl împarți cu cineva. Se spunea, și ei spun în preliudiu, că avansul tehnologic este stimulat de conflict. Evident, poate fi adevărat sau nu, însă o mulțime de cărți și de jocuri pleacă de la această „axiomă” care de fapt nu e un adevăr fundamental. Adevărul suprem este că... Pentru a scrie ceea ce trebuie aici, ar fi nevoie să cunoaștem răspunsul la întrebarea „Care este sensul vieții și al tuturor lucrurilor care ne înconjoară?”. Domnul Adams a venit cu cel mai bun răspuns de până acum, care nu poate fi nici infirmat, nici confirmat, pentru că nimeni nu-i pricepe complexitatea – 42.

Orice lucru care nu e pe deplin înțeles, dar măcar e

evident, devine axiomă. Ca de exemplu faptul că pâinea e alimentul tradițional la români pentru că așa pare acum. De mămăligă am uitat cu toții... Personal consider că avansul civilizației umane este determinat de curiozitate și de vanitate. Vanitatea determină conflictul prin sclavale sale lăcomia și nevoia de putere, iar curiozitatea determină pasiunea. Curiozitatea și vanitatea stau la baza tuturor lucrurilor. Conflictul este doar un mod nefericit de manifestare a vanității, atunci când comunicarea nu funcționează. Este un efect, nu o cauză. Este un efect care poate accelera anumite aspecte ale evoluției umane prin stimularea adaptabilității, dar atât. Cele mai mari descoperiri tehnologice au fost determinate în mod causal direct de vanitate și de curiozitate, nu de moarte și suferință. Poate sunt limitat să cred asta, poa-

te nu. Oricum, cine poate demonstra contrariul dincolo de orice îndoială?!

SF de calitate?

Ca orice gamer cu profilul meu psihologic, sunt natural fascinat de orice MMO care pretinde că vine cu o poveste solidă și de calitate. În cazul de față, povestea jocului, respectiv universul, sunt create de către Michael Marrak, un scriitor și ilustrator german de SF, nu foarte cunoscut pe plan internațional, dar câștigător al unor premii SF și cunoscut în Germania. După ce am citit cu atenție povestea din spatele jocului, pot spune că alegerea a fost fericită, chiar dacă este și el prins în aceleași clișee ca toată lumea. Oricum, cineva spunea că povestea este una singură, numai că oameni diferiți vorbesc

Senzația atunci când iei damage e că vei exploda cu siguranță

Hmm, nu-mi amintesc stația asta...

E doar o vedere 3D deocamdată. Nu te plimbi în stație

Ce are jocul în primul rând?

Aș dori să amintesc că acest text este totuși un preview. Da, mă joc Black Prophecy, dar jocul este totuși în closed beta și un NDA este în desfășurare. Așa că nu pot da multe detalii. De fapt, nici nu ar fi indicat pentru că în ultima lună interfața a evoluat radical, iar unele mecanici de gameplay s-au schimbat complet. Reaktor folosește acest beta-test și pentru a adapta gameplay-ul

la cerințele jucătorilor, în condițiile în care stilul de joc ales este unul de tip space-action, diferit de cel din Eve Online care este oarecum pozițional, un clic, select din 100 de opțiuni posibile și go, dacă mai ai cu ce și unde.

Așadar, se pare că unul dintre punctele forte ale acestui joc este engine-ul grafic. Ceea ce mă face sincer să râd. Europeanii au ajuns cumva la concluzia că dacă vor să vândă un joc peste ocean, trebuie să specifice neapărat



Au cockpit view... nu e cel mai recomandat totuși...



Inventory-ul are deocamdată un număr redus de opțiuni



că jocul are un engine 3D care este foarte frumos și trebuie să atragă. Și bat toaca pe asta ca descrierații, pentru că de fapt nu prea pricep mulți dintre ei complexitatea și universul pieței americane. Nici eu nu-l înțeleg, însă măcar trag niște concluzii bazate pe lucruri reale.

Cumva, printr-o împrejurare general acceptată, se crede că jocurile mai „deștepte” se vând mai bine în Europa, pe când cele mai „ca pentru proști” se vând mai bine în SUA. Evident, astea sunt povești izvorâte dintr-un sentiment de superioritate locală. Singurul adevăr general valabil este că jocurile de calitate se vând bine în rândul celor cărora li se adresează, și asta nu ține cont de barierele continentale. Eve Online este un joc creat de europeni și da, s-a extins mult în Europa pentru că nu a avut o tentă foarte comercială, nu a fost promovat corect. Pentru că diferența dintre SUA și Europa de aici vine. În SUA același joc se promovează diferit dacă vrei să-l vinzi. Nu tipul de joc e problema, ci prezentarea și promovarea.

Așadar, faptul că scoți în evidență grafica poate spune că ascunzi ceva. Iar grafica nu este același lucru cu prezentarea, singurul lucru de fapt controlabil de către producător. Și ca un indiciu, americanii vor funcționalitate perfectă potrivit impachetată, nu vor grafică în primul rând. Iar europenii vor de toate, acesta e adevă-

rul. Piața europeană este foarte pretențioasă, din unele puncte de vedere, mult mai pretențioasă decât cea din SUA, doar că nu pune atât de mult accent pe artificii de prezentare, pe atmosfera explozivă etc.

Așa că Black Prophecy are în primul rând un engine 3D foarte elaborat. De fapt, este atât de plin de efecte încât mă duce cu gândul la un pom de Crăciun. Nicăieri altundeva nu a arătat spațiul mai „atmosferic”. Din fericire, este configurabil, iar după ceva muncă, îl poți adapta la nevoile tale. Incontestabil, e frumos. Cât de funcțional... asta vom vedea. Deocamdată e ca în orice closed-beta.

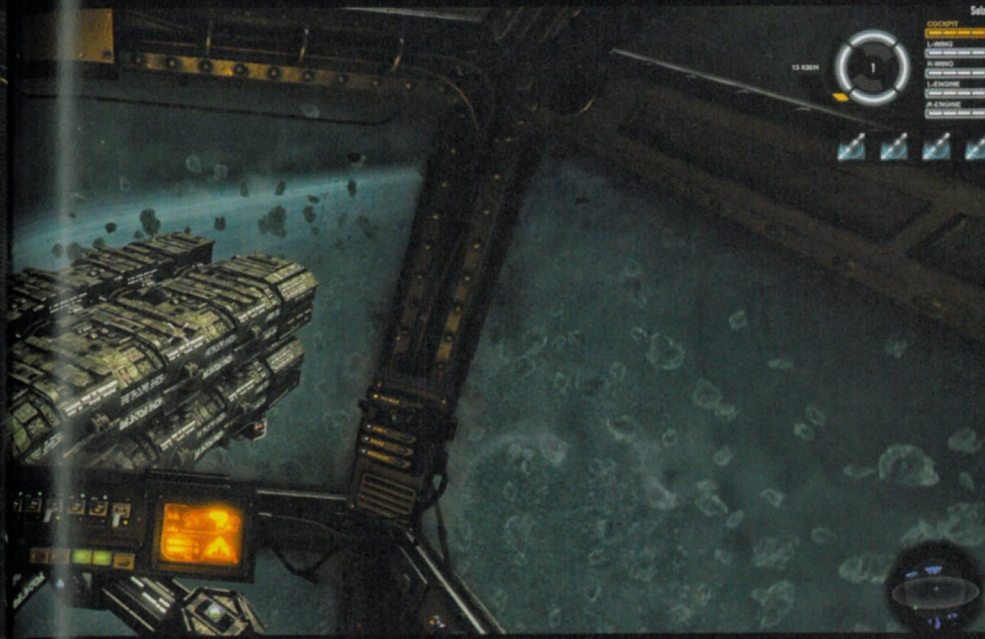
În al doilea rând?

Așa cum spun și cei de la Reakkor, Black Prophecy este în al doilea rând „Fast Paced Action Combat”. După exprimare, știu cu toții cui i se adresează. Singura întrebare care rămâne este dacă e „hard to master” sau nu. Ei bine, pot spune că se poate juca și cu mouse-ul și cu joystick-ul. Jocul este de fapt un Freelancer online, care mai are nevoie de feeling. Freelancer a prins bine, însă nu știu dacă și Black Prophecy o să prindă. În primul rând, jocul e cam prea serios, prea cataclismic. Aceste lucruri de obicei creează sentimente negative în oamenii

care joacă, lucru care fără un sistem foarte bine gândit de avansare și recompensare va da greș cu siguranță. Eve Online este un simulator de viață reală, în care conceptul de recompensă are cu totul alte valențe, de interes excesiv de personal. Din câte observ din beta, Black Prophecy nu e croit pe aceeași idee, iar perspectiva evolutivă este momentan ascunsă percepției mele. Dar, multe jocuri au surprins, așa că de ce să nu dăm o șansă acestui „Fast Paced Action Combat”?

În ceea ce privește PVP-ul, aici deocamdată nu sunt lucrurile foarte clare. Am un număr serios de jucători pe lista de kill-uri, pentru că m-am dus într-o zonă de farming de NPC-uri care se pare că era și PVP-free. Evident, sistemul de feedback nu este încă bine pus la punct, așa că nu are sens să criticăm nimic încă. Dar, ideea e că am tras mult în NPC-uri până când mi-am dat seama că mulți dintre cei care explodau erau jucători și, sincer, eram gata, gata să laud AI-ul. Părea „palpitant”, dar numai după ce mi-am dat seama ce făcusem. Așa că rămâne de văzut.

În rest, sistemul e cam ceea ce te-ai aștepta de la un joc online, adică nava e modulară și își schimbă modul în care arată în funcție de ce module folosești, orice sistem mare fiind interschimbabil (Cockpit Wings,



O interfață care se tot schimbă de la build la build

Engine, Shields, Weapons etc.). Ceea nu mi se pare ok e că toată lumea să fie la fel la început. Unul dintre lucrurile care ne deranjează pe noi, oamenii, este că, la naștere, suntem toți la fel. Și toată viața încercăm cumva să ieșim în evidență. Personal văd jocurile online ca un loc unde ar trebui să-ți fie foarte ușor să-ți manifesti originalitatea. Ca exemplu, în Eve Online pornești cu aceeași navă, dar a doua opțiune constă în cel puțin 5 posibilități care cresc exponențial ulterior. Deci diferențierea se face imediat. Sper ca în retail lucrurile să fie la fel și aici, pentru că deocamdată, după ore bune de joc, nu văd nicio diferență majoră și am schimbat o cârcă de module. Probabil se lucrează la asta. Sper, pentru că modul în care evoluezi atât vizibil, estetic, cât și ca rol în cadrul lumii, este însăși baza unui MMO, ceea ce face diferența față de un single player. Evoluția personală trebuie să fie strâns corelată cu cea socială. Gândiți-vă numai ce nebulie este cu „Vanity Pets” și „Mounts” în World of Warcraft. Animalul sau modul de transport pe care îl deții te diferențiază clar în cadrul sistemului social specific jocului.

În al treilea rând?!

Unul dintre lucrurile care într-adevăr mi-au atras atenția a fost cel al clanurilor și al stațiilor modulare. Mai exact, se prefigurează introducerea unui sistem de cla-

nuri și de stații spațiale ale clanurilor, exact ca în Eve Online. Nu se zice însă nimic despre cum va funcționa sistemul de dominare a spațiului sau dacă va exista așa ceva într-o formă palpabilă, non-instanțată. Opinia mea e că soluția va fi una de compromis, un fel de vanity station, pentru că jocul este instanțat, nu e un univers care ne conține pe toți. Aș spune că e un „Fake Space”, care în opinia mea este game-breaking. Dar probabil că greșesc, pentru că ați putea argumenta că în Guild Wars a funcționat. Și așa e, ca urmare ar putea funcționa și aici, mai ales că jocul va fi free 2 play. Depinde evident care va fi focusul. Pentru că momentan, focusul mi se pare că e pus pe grafică.

În ceea ce privește alte mecanici, nu pot să trag nicio concluzie corectă. Jocul este în closed beta și unele lucruri s-au schimbat complet doar într-o lună. Așa că orice spun despre mecanică poate afecta negativ atât jocul, cât și pe posibii jucători, nu de alta, dar unii vor pierde clienții, alții vor pierde potențiale experiențe de calitate.

Și nu în ultimul rând...

Ce pot spune e că jocul mă atrage și că încă nu m-am plictisit de el. E fain să vezi cum evoluează și extraordinar atunci când te și surprinde. Sincer, pentru mine cele mai faine experiențe în cariera de jurnalist de



jocuri au fost celea când un joc care se anunța prost a ieșit bine. Pentru că cineva a aplecat urechea la ceea ce noi, gamerii, avem de spus și a învățat o lecție. Să vedem dacă și oamenii de la Reakkor sunt capabili să ne citească dorințele și să le pună în practică. Sunt sigur că le va aduce mai mulți bani decât s-ar aștepta.

Vom avea în curând un MMO spațial care a evoluat mai bine decât cel numit Jumpgate Evolution, joc înghețat într-un beta etern. Pare a fi solid, ușor lipsit de focus, dar nu și de personalitate. Sper să iasă bine, pentru că, după cum am mai spus, toți o să avem de câștigat.

■ Locke

Prefață

WORLD OF WARCRAFT

CATAclysm

GEN MMORPG PRODUCĂTOR BLIZZARD DISTRIBUITOR ACTIVISION BLIZZARD LANSARE LANSAT ON-LINE WORLD OF WARCRAFT.COM/CATAclysm PLATFORME PC

Recent, a ieșit pe piață cel mai recent expansion pentru cel mai jucat MMORPG al vremurilor noastre. Cunoscut printre prieteni sub numele de Cataclysm, acest expansion ne dă ocazia nouă, muritorilor de rând, să devenim personaje de basm, să furăm salată din grădina ursului, să frecăm ridichea Spânului, să mușcăm din merele de aur, să călărim ghionoaia cea parșivă în zbor spre Ileana Cosânzeana și să descoperim peștera în care se ascunde balaurul cu șapte capete.

Cuvintele de față sunt o prefață pentru un articol mai lung. Articolul ce va urma va vorbi despre ce poți face odată ajuns la nivelul maxim sau despre ce trebuie să faci mai nou pentru a ajunge de la nivelul 1 la nivelul 60, iar cel de față vă spune foarte pe scurt ce înseamnă drumul de la 80 la 85.

Dacă nu știți până acum, expansion-ul precedent, Wrath of the Lich King, ne lăsa blocați la nivelul maxim 80 și aducea, la fel ca și primul expansion, The Burning Crusade, zece niveluri noi, odată cu un continent nou. De data aceasta, Blizzard s-a limitat la cinci extra niveluri pentru cei care erau deja ajunși la nivelul maxim și nu a mai oferit ca înainte continente noi, ci doar cinci zone complet noi. Cu toate acestea, tot Azeroth-ul este nou.

Blizzard nu s-a limitat doar la cele cinci zone nou introduse, ci a schimbat fața lumii aproape în totalitate prin distrugerile puse pe spinarea lui Deathwing, noul nostru nemesis, ținta noastră, ciuca bătilor, țata fleața nătăfleța, al optulea pitic, acest Horia Brenciu al expansion-ului.

Despre cum a ieșit dragonul din beci și a aruncat cu fuego peste întreaga lume, în episodul următor, foarte posibil luna viitoare.

La cules de gnomi

Călătoria mea prin noile ținuturi ale expansion-ului a început cu mult înainte de lansarea sa pe serverele live.

Nu vorbesc despre aventurile mele din beta, ci despre cele imaginare pe care le aveam în fiecare seară înainte să mă cul. Visam cu ochii deschiși la momentele în care, plin de avânt pionieresc, plecat la cules de cozi de brontozaur, dădeam implicit și de o gașcă de gnomi plecați pe șestache din Stormwind să facă leveling in the great outdoors. Ce nu știe Alianța este că

the great outdoors este tărâmul prin care te poți plimba liniștit doar dacă plătești Hoardei tribut în sânge și bere. Nu de alta, dar cei care fac parte din gilda Gnome Molesters sunt angajați pe viață să aibă grijă ca fiecare gnom ce sare coarda să se transforme în papuci de casă după ce primește un șut sugubăt în dorsal.

Dar mă pierd printre detalii. Ca să fiu un pic mai succint, visam de multă vreme la perioada de leveling dintre 80 și 85 pentru simplul fapt că sunt un mare fan al pvp-ului ce se iese pe parcurs. Cum niciodată nu au fost împărțite zonele de leveling pentru Hoardă și Alianță, au ieșit constant măciuceli impresionante în jurul zonelor



pline cu quest mobs. Pentru această latură a leveling-ului iubesc lansarea unui expansion nou. Nu există satisfacție mai mare pentru mine și aghiotantul meu, de profesie dentist în viața de zi cu zi, decât să stricăm de dimineață ziua cuiva de la Alianță, făcând corpse camping. O activitate prea puțin nobilă și privită cu dispreț de unii, dar fructuoasă și plină de satisfacții pentru noi doi.

Din nefericire, de data aceasta nu a mai fost cazul. Cum suntem pe un server pe care Hoarda a decis soarta lucrurilor de ceva vreme, iar Alianța distrusă moral a ales să emigreze pe alte servere sau chiar să schimbe tabără, bucată de leveling am făcut-o fără să scrijelim pe mânerul săbiilor mai mult de zece kill-uri. Plus că totul a luat sfârșit în doar două zile de la lansarea expansion-ului. Atât a durat pentru niște casual players un pic mai avansați să atingă nivelul maxim.

Harrison Jones și măciuca fermecată

Cele cinci zone nou introduse pentru jucătorii de peste 80 sunt foarte diferite una de cealaltă. Una în creierii munților, una sub apă, una în plin deșert, încă una



în creierii munților și o a cincea într-o groapă. Fiecare dintre aceste zone are povestea sa specifică, pe care o poți trata ca pe un adevărat film de aventuri. Toate quest-urile se leagă unul de altul, toate sunt o mică parte a unei saga lirice de zile mari. Nu mă voi lega de această dată decât de una dintre ele, deoarece referirile din cadrul său sunt cunoscute și tangibile și altora decât jucătorilor de WoW. Să vă spun doar că, în Uldum, cel mai bun prieten al nostru este Harrison Jones. Lumea

însă îl cunoaște ca pe Indiana Jones. Aventurile prin care Indiana Jones conduce sunt un spoof fenomenal, dar în același timp un tribut adus filmelor în care Harrison Ford l-a jucat pe viteazul profesor de arheologie. Vom avea de înfruntat goblini naziști ale căror dialoguri și intenții sunt mai mult decât amuzante, vom descoperi o nouă arcă ce poate duce la distrugerea lumii, vom îngropa mumiile și dezgropa artefacte prețioase, vom salva triburi de băștinași de la moartea prin mecanizare și

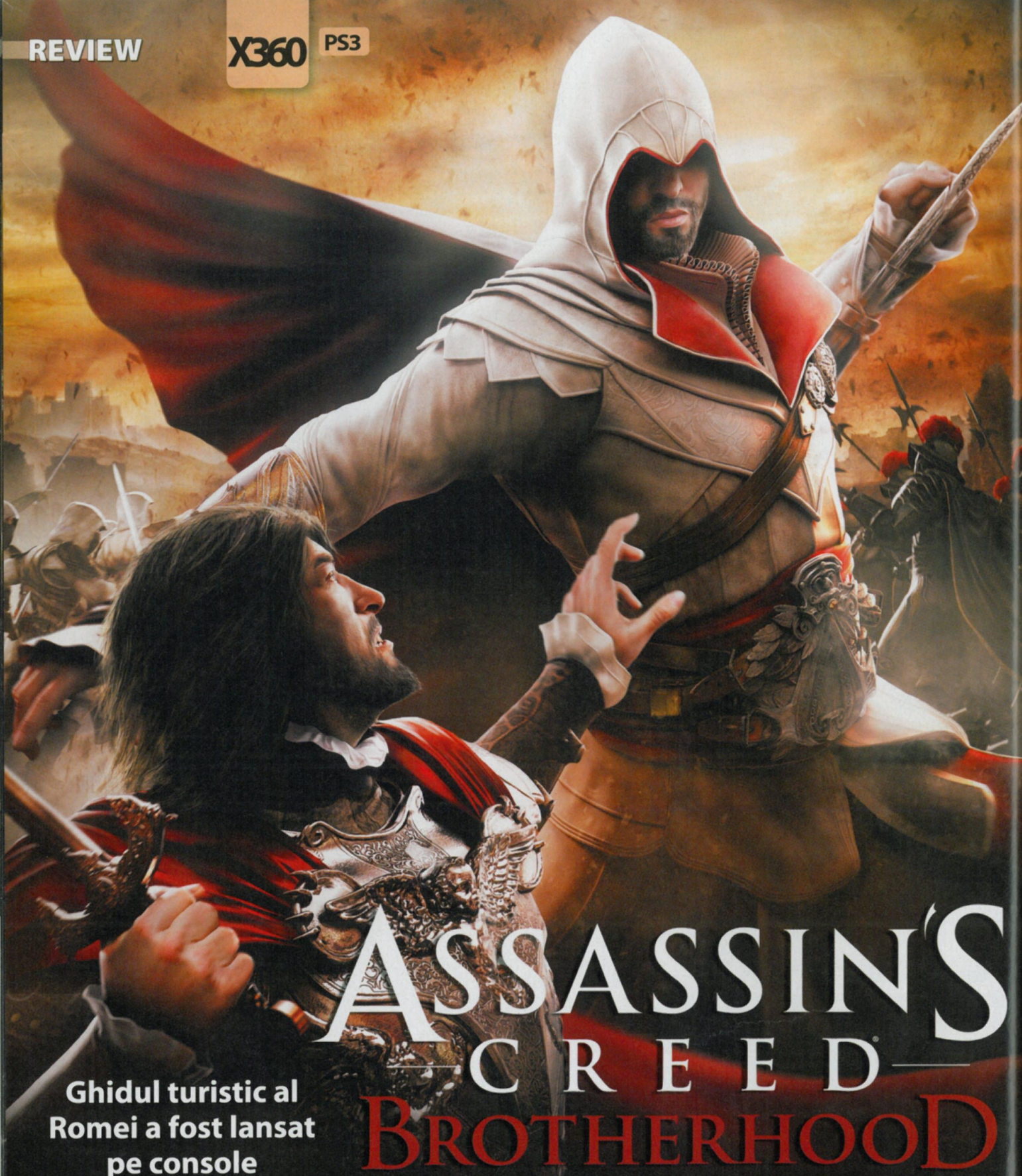
multe altele asemenea, pe care mai bine le descoperiți de unii singuri decât să vi le povestesc eu aici. Ah, și o mai prindem și pe Vulpea Deșertului.

Deși conținutul este complet nou, leveling-ul se face extraordinar de ușor. Quest-urile se înlanțuie și niciodată nu vei rămâne în aer, neștiind unde să te mai duci. Pe lângă faptul că sunt foarte bine enunțate și trebuie să fii chiar tâmpit ca să nu știi ce trebuie să faci, Blizzard a introdus și un sistem ce îți marchează automat pe hartă locul unde trebuie să te duci pentru a rezolva problema în cauză. Ba chiar mai mult, în momentul în care dai cu mouse-ul peste un NPC, un tooltip îți va spune automat dacă mobul în cauză este parte a unui quest.

Și cum Blizzard nu se dezmințe de la comiciile sale eterne, jocul este presărat de quest-uri pline de subînțeles, cum ar fi Camel Tow și Just the Tip. Și asta doar ca să vă spun două dintre cele cu tentă pornografică.

Dacă nu ați cumpărat încă jocul, acum este momentul. Dacă aveți norocul să nu faceți parte dintre cei 12 milioane de oameni care joacă deja, vă garantez că dacă vă veți apuca acum de joc, veți avea una dintre cele mai plăcute experiențe de joc de până acum.

Koniec



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Ghidul turistic al
Romei a fost lansat
pe console

Nici nu vă închipuiți cât imi este de greu să scriu un articol despre Assassin's Creed: Brotherhood. Nu, nu din cauză că subiectul nu ar fi suficient de gras ori că mintea mea nu poate să-l cuprindă. Motivul este unul muuult mai simplu, dar pariez că nu vă prindeți care. De fapt, cel dintâi joc de consolă pe care l-am parcurs personal în viața mea a fost primul Assassin's Creed. Apoi, peste un an, parcă, a urmat al doilea titlu din serie - care a fost, evident, al doilea joc de consolă pe care l-am terminat. Acum, la un an după,

iese Assassin's Creed: Brotherhood, care, ca să vă pot scrie despre dânsul, a fost la rândul lui terminat de mine - al treilea joc de consolă din viața mea. Do you see a pattern here?

Să vă explic. Faptul că o dată pe an, și doar o dată pe an, bag un joc de consolă, înseamnă că tot doar o dată pe an am ocazia și neasemuită plăcere de a folosi controller-ul de consolă. Ugh! Și încă o dată ugh! Deci, vă dați seama cum este ca abia să te obișnuiești cu manevrarea iscusită a controller-ului de consolă, apoi să-l

lași deoparte pentru un an, după care să-l iei iarăși în mâinile ce l-au uitat, cu reflexele duse, și să începi rein-vățarea controlului specific titlurilor de consolă? Vă dați seama câte momente penibile de frustrare și enervare însoțesc o reapucare de Assassin's Creed? Și de câte înjurături are parte săracul joc din partea mea, care abia mă abțin să nu dau cu controller-ul de monitor și cu igzboz-zu de acoperișul vecinilor? Vă dați seama cât de bun trebuie să fie un Assassin's Creed încât să accept, ba chiar să cer, să-l scriu eu, în pofida antipatiei pe care o am față

de consolă - cu foarte, foarte, foarte puține excepții?

De aceea, mi-am spus în timp ce apăsam butonul de START ca să pornesc pentru întâia dată jocul de față, Brotherhood' ăsta să facă bine să nu mă dezamăgească, altfel foc și pară voi dezlănțui asupra sfincterelor Ubisoftului!... Mă rog, sau ceva de genul... măcar niște plăgi deschise la compromisuri cu nește germeni patogeni... Să nu fiu rău, totuși, dar cel puțin un sindrom de tunel carpian ar merge la schimb cu munca mâinilor mele crispate pe controller, dacă efortul nu a meritat...

Borgia recidivus

Nu știu cum se face, dar și un asasin supermeseriaș pare să dea rateuri inexplicabile taman când ar trebui să fie mai atent la execuție. Execuția lu' alde Cesare și Rodrigo Borgia, cetățeni răi, care desfințesc locul și care ar cam fi trebuit să moară de mâna lui Ezio Auditore încă de acum un an, de la finalul Assassin's Creed 2. Cert este că există un anumit dubiu, la începutul Brotherhood-ului, asupra faptului că asasinul nostru nu a fost în stare să ducă treaba până la capăt și să scape lumea de cancerule Borgia, dar treaba este lăsată în aer, cu o oarecare jenă, de către un Machiavelli dornic să nu pună accente penibile pe omisiunea pumnalului asasin din măneca lui Ezio. Viața merge mai departe, Asasinule, vor mai fi

Cu zăhărelul

Măcar, chestia asta cu Lucrezia aduce o pată de culoare, stridentă, dar realistă, destul de necesară într-o poveste care, trebuie să recunosc, nu prea m-a dat pe spate. Adică, tot timpul am așteptat să se întâmple ceva în cadrul epic, să apară o treabă mai nuștiucum, să mi se facă o surpriză, să mi se arate o șmecherie, o surprare de vad, o rețină de Dumnezeu, o fandare de realitate, treburi, socoteli. Aăă, n! Oops! Să nu-mi spuneți că tocmai am băgat un spoiler major! Adică, până la urmă, și asta e de analizat - paradigma

jocului care te ține pe tot parcursul lui cu impresia că va urma o chestie superjmeckeră, alunecată spre tâmpla jucătorului, prin canale subcuantice, taman de pe Tîrgul Ocna. Și stai și joci, și bagi, și intri într-o atmosferă destul de interesantă, iar imersiunea e numai bună, caldă și primitoare, cu brațe albe ispititoare deschise larg, la capătul cărora, însă, nu afli răsplata pentru care te-ai supraincâlzit de-a lungul jocului, ci doar o chestie drăguțică, epilată ineficient și cu o pronunțată tendință de a se gâdila tocmai în locurile și momentele esențiale.

Să te superi pe un astfel de joc care este în stare să te prepare la foc mititel numai din impresia pe care ți-o lasă că va urma ceva de numa'-numa', dar care nu confirmă la final? Sau să admiri arta narativă, decepția iscusită a producătorului, care te-a vrăjit pină departe în joc, numai bine cât să spui că în 90% din el ai avut parte de o



multe alte ocazii de a muri pentru familia Borgia! Care o aduce ca star de primă mărime pe tânăra Lucrezia, iubită de fratele și tatăl ei ca întunericul de la capătul unui anumit tunel. Da, ați ghicit, incest. O pupă măgarul ăla de Cesare pe soră-sa de parcă ar vrea să-i spargă timpanele. Eh, dacă nu o să vedeți copii sărind de pe bloc în așa-numitul Leap of Faith al Asasinilor, probabil că nu trebuie să vă fie teamă nici de ideile pe care un joc le poate da în alte direcții. FFS, e doar un incest pe față, și la un moment dat parcă și pe piept, cu o mină, dar pe cutia jocului scrie vizibil 18 la vârsta minimă permisă, deci, părinți, atenție mare!...





imersiune cel puțin mulțumitoare?

Tot mai mult îmi dau seama că seria Assassin's Creed este o telenovelă pornită din imitarea Codului lui da Vinci, ce nu are de gând să ne aducă nimic nou și interesant, ci doar să ne păcălească pentru încă un clic, și încă unul... Ei bine, efectul acestei vrăjeli este OK din perspectiva atmosferei și a experienței de joc, așa că eu m-am lăsat cu plăcere iluzionat, suficient cât să termin Assassin's Creed: Brotherhood fără a avea regrete. Dimpotrivă.

Yo no soy marinero

Dar să ne întorcem la Borgii noștri, care, pe la început de 1500, s-au pus moț peste Roma și nu se mai dau duși de acolo decât morți. Asta e și ideea jocului, împărțită și de Asasin, Ezio Auditore, probabil foarte mirat că toată lumea este de acord cu el, de la tovarășii asasini până la populația Romei, bașca, uite, și producătorii cred că Borgia trebuie stârpiți - Ubisoft, insinuant, când mai tare, când mai ușure, către Ezio: „Kill him!”. M-au cam luat frisoanele de cât de insistent am auzit vorba asta spusă către eroul principal pozitiv, care chiar se duce să omoare. Știu că asta e ideea jocului, dar, uneori, parcă se f*** întreaga poezie iscată de elementele frumoase ale jocului când totul se reduce la omor.

Anyway, șefii se vor înfige în vârful frigăriei, pentru topping-ul final. Până la ei trebuie să cadă colaboratorii lor apropiati - ce sunt subiectul misiunilor intermediare ale poveștii principale - iar înaintea lor căpitani, șefii găștilor de cartier. Pentru că Roma este stăpânită de Borgia precum de Mafia, prin intermediul unor grupări paramilitare ce aplică discreționar taxe de protecție,



mulgând populația pașnică și obedientă. Ezio trebuie să îndepărteze această influență asupra Romei, cartier cu cartier, căpitan de gașcă după căpitan de gașcă.

Uciderea acestor căpitani este una din părțile interesante ale jocului, chiar dacă este vorba de minimisuni colaterale. Fiecare astfel de căpitan are anumite trupe amplasate într-un anume fel în cadrul zonei de fortificate în care își află sediul. Căpitani pot fi călare, pedestri, sus la parapet sau jos în continuă mișcare, ei sunt mult mai rezistenți la sabie și proiectile decât soldații obișnuiți, iar dacă nu îi omoari și apucă să fugă, trebuie să o iei de la capăt cu ei și soldații lor la următoarea schimbare a gărzii, cea de la răsăritul sau de la apusul soarelui. În general, trebuie să-ți faci o anumită strategie pentru a-i ucide, dacă ai noroc și ești iute de reacții se poate să le pui pielea în băț foarte repede, dar se poate și să te chinui de câteva ori până să reușești. Nice touch, existența acestor căpitani peste cartierele Romei aduce un suflu nou în joc.



Dorele, du-te, bă, la Roma!

Și după ce uciți un astfel de căpitan, trebuie să incendiezi turnul pe care îl stăpânea, ca semn al schimbării și al dispariției influenței vechiului stăpân. După care poți readuce la viață diversele afaceri ce se desfășurau în cartierul stăpânit de, acum defunctul, căpitan. Dai niște bani și se redeschide un atelier (de fierărie, de artă, de croitorie) sau un grajd, o bancă ori un cabinet medical. Care, imediat, vor începe să aducă taxe în buzunarul tău din bancă. Într-o manieră asemănătoare celei apărute în al doilea Assassin's Creed, banii acumulați pot fi utilizați pentru a redeschide toate afacerile falimentate de Borgia. Ba, mai poți cumpăra și zone istorice importante ale Romei sau renova sedii ale ghidele tradiționale ale hoților, mercenarilor și curtezanelor - recunosc, eu am renovat numai bordeluri, sunt un mare fan al cimpanzeilor bonobo. Toate îți vor aduce bani, ce se vor acumula în contul tău o dată la 20 de minute. Cu cât mai multe bănci ai renovat, cu atât mai mulți bani se pot stoca în cont până când se ajunge la limita acestuia, dincolo de care nu se mai adaugă nimic și banii se pierd prin neprezentarea la ghișeele băncilor - oricare din cele renovate de tine pe întinsul întregului oraș.

În general, ducând o politică intensă de eliberări de sub Borgii și de renovări extensive, am ajuns foarte repede la sume mari încasate la bugetul personal, pe care le-am mărit și mai mult aplicând tehnica mâncatului, plimbatului, dormitului, privitului la Fifth Gear, Top Gear și Mircea Badea, timp în care jocul este pornit, Ezio este ascuns într-o căpiță de fân ca să nu pice în vreo belea, iar banii se adună o dată la 20 de minute fără să faci nimic, cel puțin nu în Roma. Tehnica asta de adunat avere era posibilă și în al doilea Assassin's Creed, foarte bine că este aplicabilă și în Brotherhood, că altfel greu mi-aș mai fi cumpărat cam tot ce a rămas de la antici în Roma renașcentistă. Nu vă vine să credeți ce prețuri ex-



orbitante practicau ăștia la clădiri - dar pe atunci bula imobiliară era papală!

Bun, dar de bani ai nevoie și ca să îți cumperi echipament, adică piese de armură, arme și muniție, precum și poțiuni de sănătate. De aceea, întrebarea cu tâlc care se pune este: dar de armură, arme și muniție chiar ai nevoie?

Bat cu pumnul în masă

Sincer, nu. Nu prea contează ce arme folosești și nici ce armură ai. Dacă m-aș fi ambiționat ca la Arcania, cred că aș fi terminat cu ușurință jocul fără să îmi cumpăr mai nimic și fără de upgrade. Practic, oponenții sunt mult prea ușor de învins, și nici măcar de o ploaie de apăsări pe butonul X al controller-ului nu mai este nevoie ca să treci mai departe prin luptă. Melee-ul este surprinzător de ușor, singura dificultate inițială fiind dată de învățarea comportamentului standard adaptat la categoriile specifice de oponenți. Adică, înveți destul de repede că pe unii trebuie să îi alduiești direct, pe alții trebuie să îi apuci de gât și să le tai beregata, altora le dai șuturi în testicule până cad și apoi îi execuți scurt, iar pe câțiva este mai bine să îi iei cu proiectile. Și cam atât. Nu e nevoie de combouri subtile de melee, care parcă existau în primul Assassin's Creed, dar pe care nu le-am căutat în al treilea pentru că nu am avut nevoie de ele. În general, nu e nevoie decât de răbdare, de care nu am suficientă, așa că am evitat pe cât posibil luptele, din motive de plictis.

Este drept, totuși, că uciderea anumitor căpitani ai Borgului a necesitat oarece subtilități, dar acestea au

fost mai mult de natură tactică, incluzând uciderea strajei de pe acoperișuri și parapeți, pentru a-mi asigura deplasarea nevăzută pe oculte. Noutatea ar fi, eventual, suita de execuții, o tehnică în care, în timp ce uciți un oponenț, îți selectezi ca țintă pe următorul, care va muri din prima lovitură, timp în care tu selectezi deja următoarea victimă și tot așa, cât te ține, în serie. O fi faină chestia asta, dar eu nu m-am obosit să o încerc - de ce să mă străduiesc pentru ceva ce nu îmi este necesar?

Singurul element de combat care și-a dovedit necesitatea a fost tragerea cu arbaleta. Sunt misiuni în care trebuie să nu fii detectat, altfel o iei de la capăt. În astfel de situații, poți să-ți cureți dușmanul în liniște, de la distanță, cu arbaleta. Mai mult, și aici este marea utilitate și componenta de spectacol a folosirii acestei arme, dacă gârziile te văd, poți să le uciți cu arbaleta rapid, înainte să apuce să dea alarma, într-o manieră care face mult bine experienței de joc.

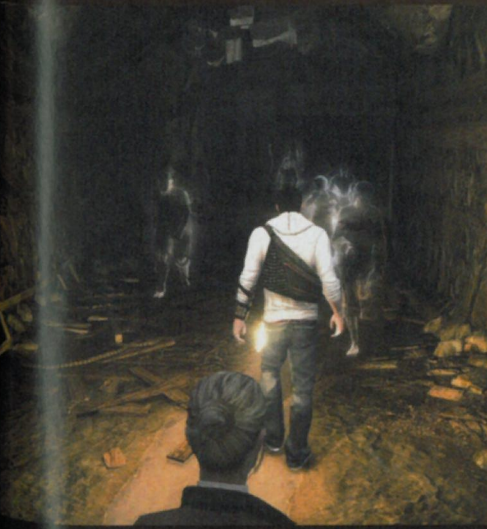
O altă noutate în Assassin's Creed Brotherhood ar fi un modul separat al jocului în care poți trece printr-o serie de teste de luptă. Practic, este un loc în care poți exercita diversele tehnici de combat, urmând anumite obiective specifice în executarea atacurilor. Ideea este bună, dar m-a făcut să-mi dau seama cât de multe se irosc în Assassin's Creed ca experiență de luptă. Pur și simplu, în jocul ăsta ți se aruncă tone de inamici în față pentru me-



lee, când, de fapt, el are un potențial uriaș pentru lupta 1 vs 1, sau 1 vs 2. Mi se pare că ar face alde Mortal Kombat de rușine dacă s-ar merge pe ideea asta. Dacă în joc s-ar fi integrat lupte dificile unul la unul sau contra doi oponenți, cu manevrele și combourile din primul titlu al seriei, dar în condiții de stealth real, cu simularea vizibilității în maniera Thief, Assassin's Creed ar fi fost un joc genial, cu adevărat acaparator și interesant. Așa, pe partea de luptă rămâne un titlu comun, banal, de consolă.

Dreptate și Frăție!

Nu doar că noul Assassin's Creed este cam prea ușor pe partea de melee, dar partea cu Brotherhood vine să ușureze treaba și mai mult. Cum ar veni, acum tu poți fonda propria celulă de asasini în Roma, recrutând cetățenii pe care în prealabil i-ai ajutat să scape de gâr-





Borgia în confruntările de stradă peste care dai în drumurile tale. Aceștia pot fi trimiși în tot felul de misiuni, accesabile din sediile Asasinilor sau de la colivile cu porumbelii mesageri. Misiunile sunt de diverse dificultăți, sunt executate automat („pe hârtie”), iar finalizarea lor cu succes duce la creșterea în grad a ucenicilor asasini, la mărirea sănătății acestora și la acumularea de puncte ce pot fi cheltuite pentru armura și armele lor. Pe undeva este un fel de micro RPG în evoluția acestor acoliți.

Normal că începi dându-le misiuni ușoare, iar pe măsură ce aceștia evoluează, recruții pot ajunge la gradul 10, cel de Asasin. Partea interesantă este că pentru fiecare misiune se pot atribui până la cinci acoliți care să o îndeplinească, ceea ce sporește șansele de succes ale acestora, prin însumarea probabilităților de succes individuale, ale fiecăruia dintre cei selectați. Pentru o misiune reușită, executanții sunt recompensați cu puncte care îi ajută să crească în nivel. Dar, și aici este o scăpare, zic eu, fiecare participant la misiune este recompensat în mod egal cu aceste puncte, deci, pentru o misiune foarte dificilă, de cinci stele, în care ai trimis patru Asasini și un novice, novicele primește tot atâtea puncte cât Asasini, adică enorm. Astfel îți crești în nivel foarte repede pe toți cei maximum 10 acoliți pe care îi poți recruta.

Ce avantaje ai de pe urma acestor recruți? Păi, misiunile aduc bani și recompense în artefacte. Totuși, asta

nu este o sursă majoră de câștig. Există, însă, un alt folos al Asasinilor recrutați de tine. Aceștia pot fi chemați atunci când nu sunt în misiuni, pentru a fi asmuțiți asupra unei ținte. Cu cât nivelul acoliților tăi este mai mare, cu atât vor fi mai bine dotați cu arme, armură și sănătate, deci vor fi mai buni în luptă. Și, cum este foarte ușor să-i aduci la nivelul maxim, de Asasini, vei avea foarte repede o trupă de ucigași de elită care vor lupta în locul tău. E drept, după fiecare „utilizare” a lor, există un timp de „reîncărcare” până ce este posibilă folosirea lor din nou. Dar, în multe cazuri, confrății Asasini scad și mai mult din dificultatea deja foarte redusă a melee-ului din Assassin's Creed: Brotherhood. Din acest motiv, nici nu am simțit nevoia să-i folosesc.

La groapa cu nisip

De fapt, Assassin's Creed: Brotherhood este plin de lucruri care există, dar de care nu am avut nevoie. Mă refer aici la o grămadă de misiuni colaterale, care nu au le-



gătură reală cu povestea principală și care nu aduc nimic în plus sub aspectul experienței de joc. Tot felul de banalități de cartier/mahala ce trebuie rezolvate ba pentru ghilda hoților, ba pentru cea a curtezanelor, ba pentru mercenari. La astea se adaugă și niște tabele care țin evidența a felurite modalități de acțiune ale tale, și în care, dacă treci de barem, obții nu știu ce grad în plus care nu înseamnă absolut nimic pentru jocul în sine și pentru tine.

Practic, producătorii au descoperit că au un sandbox de consolă pe mână și au zis să își dea în petec explorându-l cât mai mult. Așa că au băgat o grămadă de



misiuni și elemente de umplutură, menite doar să umfle niște cifre, de care, chipurile, ar trebui tu să te bucuri că le vezi cum cresc. Ceea ce e o idee minunată pentru idioții capabili să se bucure de umflarea unui tabel și de adunarea de achievement-uri care nu au nici o legătură organică cu jocul. O, dar stai, asta e o chestie de consolă, să bagi numere cât mai mari și achievement-uri cât mai multe. Și, am văzut eu, toată lumea marșează la rahaturi de astea, fie și numai dacă este să mă iau după semnăturile de pe forumuri care conțin tot felul de cărți de vizită cu sumare ale împlinirilor cantitative ale jucătorilor... Aha, deci e ok să fii așa... Eu sunt cel stricat la tichiuță dacă mi se pare că singurele lucruri care contează sunt experiența de joc, story-ul, personajele și evoluția lor, chestii ce nu pot fi descrise prin numere, ci numai trăite prin imaginarea în rezonanță sensibilă cu ansamblul jocului. Cifre acumulate în tabele și cărți de vizită pline de achievement-uri, puah, WTF au astea de-a face cu jocul, altceva decât că producătorii au sesizat mândria cretină a populației și o exploatează parazitându-și creațiile, umplându-le cu mulțimi de prostioare perfect irelevante?

În Assassin's Creed te poți juca la greu complet inutil în raport cu jocul, cu linia de story și cu personajele, doar pentru a obține tot felul de creșteri numerice. Părerea mea: rahaturile astea strică atmosfera și senzațiile pe care un joc ca Assassin's Creed reușește pe alocuri să le creeze. M-am ținut departe de astfel de apendice inutile, pentru a-mi păstra experiența de joc nealterată, pentru a acumula progresiv feeling-ul pe care Assassin's Creed îl poate transmite, indubitabil, și care este punctul forte al seriei.

De altfel, în aceeași idee, nu pot decât critica producătorii pentru anumite decizii, cum ar fi aceea de a pune o limită de timp pentru sincronizarea 100% în unele misiuni. Atunci când aspectul grafic, arhitectura și atmosfera sunt argumentele esențiale ale creației tale, de ce ești atât de prost încât să subminezi tocmai aceste atuuri, prin limita de timp care te face să te grăbești în asemenea hal încât să nu mai simți și să nu mai vezi nimic? Motiv pentru care nu am ținut cont de astfel de limitări și nu m-am mai interesat nu știu ce statistică a sincronizării, în general, mi-am băgat picioarele în cantitatea uriașă de balast din joc pentru a parcurge în

mod cât mai sensibil, coerent și organic un titlu care are multe alte lucruri bune de oferit.

Decontul lui da Vinci

Iar acele lucruri bune cuprind câteva misiuni oarecum colaterale, dar care fac să merite parcurgerea Brotherhood-ului. Patru dintre acestea țin de patru arme din cele inventate de Leonardo da Vinci. Credeți-mă, misiunile astea singure ar face din Brotherhood o minunăție. Sunt câteva momente care duc specificul, logica și mecanica jocului de consolă pe culmi nebănuite încă, în sens pozitiv. Da, așa trebuie să fie un joc de consolă mișto, DA, DA, DA! Idei faine, proaspete, generatoare de fun cât cuprinde. Bravo Ubisoft! Eu așa da o primă gigantică celor responsabili pentru misiunile cu armele lui Leonardo. Atât sunt de bune, chiar dacă sunt mici ca dimensiuni. Un exemplu că dimensiunea nu contează, ci felul în care folosești ce ai în dotare. Bine ar fi fost ca acest principiu să fi guvernat mai pregnant dezvoltarea seriei Assassin's Creed...

Apoi, avem șase misiuni de recuperare a unor chei ce deschid poarta către o armură specială, cea mai tare din joc. Parte din aceste misiuni ne duc în subteranele Romei, inclusiv în Catacombe. Chiar dacă nu sunt neapărat revoluționare sub aspectul elementelor de platformă, în schimb oferă un cadru grafic și de atmosferă deosebit. Un rol important în aceste misiuni îl are și coloana





sonoră, excepțională, care întregeste în mod fericit feelingul general.

De muzică este responsabil tot Jesper Kyd, cel care a compus pentru întreaga serie Assassin's Creed, oferindu-i un caracter distinct, aparte, ce slujește impecabil imersiunea. Îl admir pe Jesper Kyd și sunt mai mult decât mulțumit de rezultatul muncii și inspirației sale, așa cum apare în Assassin's Creed: Brotherhood. Omul creează atmosferă, deșteaptă trăiri și senzații, fără a cădea în banal și manierism supărător. Jos pălăria! Dar...

Sunset și lumină

Strict ca observație secundară, am ceva de comentat. În primul Assassin's Creed, cel din Țara Sfântă, producătorii s-au ferit ca de dracu să lase în joc vreun element de tradiție istorică reală, de cultură specifică, precum cea religioasă, par egzemplu. Am înțeles eu că jocul a fost castrat din interese de corectitudine politică și de teamă de reacția imbecililor de ambe religii, etnii and whatsoever, la eventuale „erezii”, dar, la naiba, după aia am venit în Europa, dați-vă drumul fraților la creativitate, băgați mai multe trimiteri la specificul istoric local!

E drept că în Assassin's Creed 2 am auzit măcar un Saltarello în Veneția, dar în Brotherhood nimic, nimic specific locului și vremii, doar niște aluzii muzicale îndepărtate, e drept, foarte faine, dar parcă prea generice și un pic sterile. Am remarcat încă o dată un împrumut tematic de la altcineva - o temă din „Pasărea de foc” a lui Stravinsky, minunat îmbinată în context și prelucrată original. Dar, zău dacă nu aș fi vrut câteva citate din muzica epocii, pentru care vă dau ca referință compilația „Dinastia Borgia - Biserica și Putere în Renaștere”, conținând 3 CD-uri pe care Jordi Savall alături de ansamblurile Hesperion XXI și Capela Regală a Cataloniei ne cam explică cum stă treaba cu muzica din perioada în care Ezio Auditore le dă fiori reci Borgilor.

Iar, dacă nu a fost să fie cu ceva muzică neaoșă, măcar niște trimiteri mai decise către un Ottorino Respighi zău că nu ar fi făcut rău, ba chiar s-ar fi potrivit perfect. Este ceva în calitatea picturală a peisajelor romane din Assassin's Creed: Brotherhood care s-ar pupa perfect cu impresionismul muzical italian, iar Respighi are niște partituri dedicate Romei care o descriu perfect, cu lumina și culorile ei extraordinar redată în joc.

Da, ați ghicit, încă o dată oamenii de artă ai Ubisoftului au dat lovitură cu grafica. Roma din Brotherhood arată de leșini, minunat, superlativ. Vechile edificii antice sunt redată formidabil - mă rog, Columna lui Traian e cam „prescurtată” și perfect inexactă în basorelief, dar trecem cu vederea. Construcțiile renaștentiste sunt bestial de mișto la rândul lor, variate și pline de detalii de stucatură care fac farmecul specific locului și vremii. Lumina și culorile, ce se schimbă pe parcursul zilei, sunt din nou de pictură, din nou fiecare screenshot pe care l-ai face în joc merge atârnat pe pereți ca tablou, și încă unul de excepție. Mă opresc aici cu laudele la adresa graficii, trebuie văzut ceea ce eu pot doar blablarisi. Am un respect enorm pentru oamenii care au muncit la așa ceva. Sunt conștienți că sunt greu de recompensat la adevărata valoare a creației lor.

Dacă 3 e mulțime, 4 ar fi Legiune

Este greu să mă declar mulțumit de ansamblul jocului. Povestea din Assassin's Creed: Brotherhood nu este nici pe departe la fel de interesantă precum cea din primele două titluri ale seriei. Partea din trecut mai este cum mai este, dar când se ajunge din loc în loc în prezentul în care Desmond face și desface din ADN-ul strămoșilor, jocul devine anodin spre idiot. Personajele din prezent sunt nesărate și lipsite de elemente originale, trase în șablon după filme proaste de Hollywood făcute pe tema teoriei conspirației. Iar partea cu mailurile pe

care le poți citi, Doamne, este tâmpă de tot!

De altfel, tot în aceeași direcție, am fost teribil iritat de așa zisele minipuzzle-uri cu cheie conspiraționistă pe care trebuie să le rezolvi ca să descoperi Adevărul, în aceeași manieră în care o făceai în al doilea Assassin's Creed ca să vezi doi cetățeni alergând în curul gol prin Paradis, that was a sight to see și o maaaare recompensă vizuală și ideatică pentru rezolvarea unor minijoculețe semiinteligente. De fapt, cred că am fost cel mai mult agresat de insistența cu care în aceste puzzle-uri li se bagă Templarii pe țevă tuturor enervanților Lumii Asteia, că e vorba de clasele avute, politicieni sau mai știu eu ce. E o adiere de stângă franțuzească ușor adolescențină care mi s-a părut tolerabilă inițial, dar care, prin repetiție, a sfârșit prin a mă scoate din sărite.

De balastul din joc m-am plâns deja, de meleeul slab și de luptele nesatisfăcătoare am zis, deranjul cu grămada de misiuni colaterale inutile l-am bifat. Totuși, jocul are și părți atât de bune încât ajungi să treci cu vederea toate aceste minusuri. Cumva, Ubisoft a reușit din nou o mică minune, o raritate în lumea jocurilor de consolă sub aspectul atmosferei, graficii și muzicii. Ba, avem și câteva misiuni care vor rămâne în istoria genului.

Însă, nu pot să nu remarc faptul că avântul pe care seria l-a luat în forță cu al doilea Assassin's Creed pare să se fi diminuat suficient cât să mă facă să mă îngrijorez cu privire la viitorul acesteia. Îmi place Assassin's Creed ca serie, îmi place Assassin's Creed: Brotherhood ca joc, dar cred că este momentul închiderii în trilogie și al unui restart pe concepte noi, proaspete.

Este drept că o Mărie Îmbătrânită, care nu și-a schimbat fustele în trecerea timpului, ci doar și le-a tras pe ea una peste alta, punându-și ca noutate numai o altă pălărie pe creștet, are unde ascunde arma letală a unui Asasin. Dar nu asta este așteptarea mea pentru viitorul Assassin's Creed. [Marius Ghinea]



Multiplayer

D-ale carnabalului

Chiar dacă, din punctul de vedere al conținutului, Brotherhood poate fi numit fără probleme AC 2,5, producătorii n-au ratat ocazia unei premiere inedite pentru serie: componenta multiplayer. E drept, la primul contact cu ideea, o reacție normală ar fi să te întrebi dacă e destul loc pentru mai mulți într-o căpiță cu fân (apropos, este), însă, dincolo de toate informațiile pregătitoare și speculațiile de rigoare, contactul cu produsul finit m-a surprins. În cel mai pozitiv mod posibil. Am profitat așadar de scârba totală față de console în general și mai ales față de un multiplayer non-racing sau non-Civ-cu-partenera-de-viață a ilustrului meu coleg și am topăit vesel pe multiplayeruri împreună cu alți diletanți dornici de afirmare. Pe scurt, cum ar zice americanii, „A Win-Win situation”. Un concept clasic de tip Deathmatch ar fi fost prea insipid pentru un joc cu multă personalitate, în special pentru unul cu asasini discreți, iar duelurile specifice seriei, după cum bine remarcă și Marius, nu sunt nici pe departe ceva atât de inteligent, plăcut, deosebit și precis încât să poată fi exploatate favorabil pentru hora în mai mulți. Așa că, nolens-volens, pentru a scoate la capăt și trebușoara aia, Ubisoft a trebuit să execute un Leap of Faith în originalitate.

Hunter Hunted

Drept urmare, după logica Erevan, Brotherhood în mai mulți seamănă foarte bine cu jocul de cărți Killer, cu excepția faptului că toți participanții sunt ucigași, însă au de executat o singură țintă anume la un moment dat și au totodată ocazia să fie polițiști, în postura de ținte ale altor jucători, pe care trebuie să-i repereze la timp pentru a o lua la sănătoasă sau a pune la cale o mică diversivune salvatoare. Pentru asta, jucătorul are la dispoziție vreo 15 modele de personaje cu totul (adică inclusiv cele deblocabile în timp bașca Hellequin, cel adus de proaspătul DLC gratuit), din care poate alege unul care-i este pe plac. De la doctori la comercianți, fierari, negustori, curtezane, călăi și hoți, varietatea e numai bună, mai ales că fiecare tip de personaj vine cu propria armă letală care-i permite să răpună ținte cu semnătura personală. În pregătirea sesiunii, fiecare participant își alege modelul (în limita celor rămase disponibile), după care

este transplatat pe-o bucățică nici prea mare, dar nici mică din harta single player, îngrădită artificial și special modificată, populată prin replicarea aleatoare a modelelor selectate de jucători. Odată ce pornește distracția, te trezești într-un spawn point, primind un contract de asasinare. O busolă îți indică direcția către ținta atribuită (și dacă se află mai sus sau mai jos decât tine ca altitudine), al cărei portret apare afișat într-un colț, pentru a ști modelul căutat. Indicatorul se îngroașă și începe să se ilumineze cu o intensitate crescândă pe măsură ce te apropii de victimă, pentru ca odată aflat în imediata vecinătate a acesteia, să umple întreg cadranul busolei, lăsându-te să ghicești care dintre modelele similare de personaje din zonă este cel pe care ar trebui să-l liniștești. Evident, un jucător inteligent va căuta un grup de NPC-uri controlate de AI în care să se regăsească cel puțin încă o dată propriul model, ca diversivune pentru urmăritor. Dacă vânătorul greșeste astfel ținta, se dă de gol și îți lasă destul timp să fugi, să-l imobilizezi temporar sau pierde direct contractul, urmând să primească altul după câteva secunde prețioase. Imobilizatul urmăritorului este o manevră foarte riscantă, fiindcă are o durată de execuție de câteva ori mai lungă decât fulgerătoarea asasinare pe care o poate încerca respectivul în același timp. De aceea, e preferabil

să încerci asta numai dacă acesta greșeste, ucigând un NPC și / sau dacă poziția față de el te avantajează (adică ești undeva în spatele lui sau pe-acolo). Altminteri, fuga-i sănătoasă, mai ales dacă ai prin arsenal o bombă cu fum care să-l încetinească trei-patru secunde, suficient cât să câștigi un avans considerabil. În momentul în care se declanșează urmărirea (fie



printr-o încercare ratată de asasinat, fie prin lipsa de discreție a vânătorului în timp ce se apropie, fapt prin care-și revelează identitatea celui pe care-l urmărește și este marcat cu un simbol roșu), participanții au fiecare o bară care începe să scadă odată ce asasinul își pierde prada din vedere. Dacă aceasta e rapidă și scapă prin fugă sau reușește să se ascundă undeva (căpițe etc.) până se epuizează timpul alocat urmăritului pentru restabilirea contactului vizual, fosta țintă primește puncte, iar vânătorul pierde contractul. În sprijinul urmăritorilor vin și porți care se închid automat după trecerea unui jucător, blocând temporar accesul și încetinind asasinul, care trebuie să aștepte redeschiderea lor sau să o apuce pe ocolite. În aceeași categorie de elemente se încadrează pârghiile care dau o ascensiune rapidă la acoperiș și durează câteva secunde să fie reactivate. O snoavă tare: victima intră într-un tunel mărginit de astfel de porți, blocând urmăritorul (și așteaptă deblocarea porții pentru a ieși prin același loc, încercând o păcăleală). Acesta însă apucă o pârghie apropiată, traversează acoperișul, aterizează și pătrunde prin capătul opus, închizând cealaltă poartă după el și prinzându-și victima în capcană. Puncte bonus pentru stil. Pe bune, primești! Apoi, mai e sistemul Lock On, activabil manual, ca și în single player, foarte util în urmărirea mișcărilor unei victime. Lock-ul se pierde dacă scapi din priviri pentru un timp urmăritul. Însă toată tevatura High Profile (adicăteala fuga nesimțită, pe față și asasinările lipsite de subtilitate) nu este decât o componentă secundară a multiplayer-ului, care prosperă abia atunci când participanții își dau seama că întreg farmecul și potențialul lui distractiv rezidă în tupilare.

Bâlciul înșelăciunilor

Se încurajează discreția totală, șiretenia și în general joaca inteligentă, cu o mare considerație pentru ce oferă jocul dincolo de metodele primitive de acțiune (și oferă multe). Însă nu prin vorbe goale, ci în cel mai concret și motivant mod posibil, adică prin scor. O șmecherie foarte eficientă, fiindcă-i face până și pe cei mai bezmetici oligofreni, lipsiți de interes față de potențialul superior al jocului, care în mod normal n-ar conțeni dintr-o goană și țopăială fără rost, plictisitoare și care se regăsește în mii de alte titluri, să caute refugiu în metode avansate și bine gândite de a da viață marionetei de pe ecran. Asta dacă nu cumva le place să fie în coada listei la sfârșit de partidă (însă bunăoară, dacă te dai de gol și urmăritul o ia la sănătoasa, silindu-te să o comiți din



fugă, asta în cazul în care izbutеști să te apropii suficient, primești 100 de puncte, cu un bonus mărunț pentru un eventual salt acrobatic de pe acoperiș. Ei bine, dacă, în schimb, reușești să uciți fără ca victima să-ți trădeze identitatea, într-un mod silențios, de aproape, primești lejer bonusuri cumulate care te duc la 300-600-900 de puncte, în funcție de situație (de exemplu dacă reușești să-ți omori ținta cu propriul tău vânător prin preajmă sau dacă folosești otrava pentru un asasinat lent și extrem de discret). Chiar și în calitate de urmărit, ai ocazia să-ți mărești semnificativ scorul prin imobilizarea temporară a nemesisului tău (răspălită cu punctaj dublu față de un asasinat grosolan), chiar mai mult dacă reușești să-l faci să atace un NPC înainte de a-i aplica tratamentul de bun venit. Și aici este loc berechet pentru șiretenie și neprevăzut. Să vă dau un exemplu: urmăritul, încercând să nu atragă atenția asupra sa și să păcălească vânătorul se avântă într-un grup static de personaje care discutau în marginea unei piețe și se amestecă în el.

Trec zece secunde, nimic. Cincisprezece secunde, douăzeci, tensiunea crește, treizeci de secunde și... stupoare: un doctor din grup scoate seringă și i-o înfige în gât! Respectivul se afla în grup cu mult timp înainte ca urmăritul să ajungă în piață, pescuindu-și liniștit victima atribuită. A așteptat răbdător ca aceasta să se relaxeze, având tot timpul Lock-ul pe ea și a dat lovitura de grație în cel mai neașteptat moment cu putință. Altă dată, așteptam și eu într-o căpiță cu fân trecerea țintei. Am avut desigur grijă ca în proximitate să se găsească un model NPC identic mie. Urmăritorul meu bineînțeles că l-a asasinat pe respectivul nefericit, dându-mi timp să ies și să-l las lat (a pierdut contractul), după care am revenit la fel de iute în căpiță, la timp pentru ca propria-mi victimă să defileze prin apropierea căpiței și să-i sar în cărcă fără probleme. Ca să nu mai vorbesc de momente caraghioase, când, aflat în urmărire am făcut un salt într-o căpiță, din care ținta mea, panicată, n-a întârziat prea mult să iasă: am tras-o înapoi, cu lama. Chestiile de genul ăsta dau tot farmecul multiplayer-ului jucat cum trebuie și, grație recompenselor concrete la pachet, oamenii adoptă surprinzător de rapid genul de conduită care face jocul interesant pentru toată lumea.

Ghișeu „Informații”

Dintre tipurile de jocuri disponibile, principalul este Wanted, acela în care lucrează fiecare pentru el, având atribuită

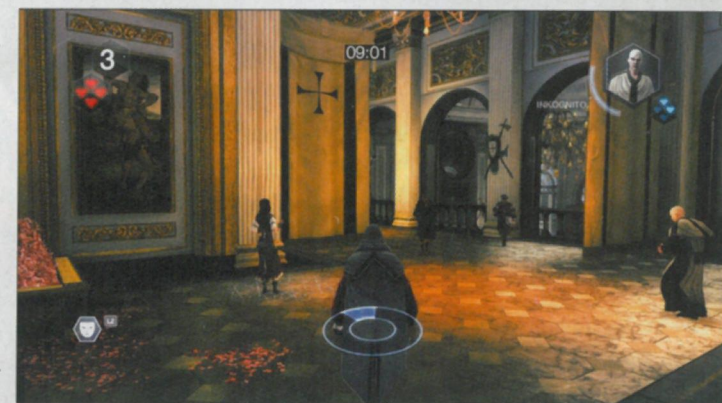


la un moment dat o țintă și fiind el însuși vânat de unul sau chiar mai mulți jucători (de regulă liderilor clasamentului li se face viața mai grea, pentru a menține suspansul și a facilita răsturnări de situație în orice moment). Numărul de asasini care umblă după tine este indicat în interfață prin 1-4 puncte roșii, așa că-ți poți face o strategie și în funcție de asta. Manhunt e o variație pe echipe, în care toți membrii unei echipe împart același model de personaj, ales de liderul echipei, pe durata a două runde. În prima, un grup de jucători trebuie să acumuleze puncte asasinând celălalt grup, pe când în runda ce urmează devin ei urmăritii, având ocazia să-și umilească urmăritorii prin viclenie, mai ales că în acest mod de joc, fugarii știu sigur cum arată urmăritorii. Urmează Alliance, un Wanted care însă grupează jucătorii în echipe de câte doi. Fiecare echipă trebuie să vâneze o altă echipă și este simultan vânată de unul sau chiar două perechi de asasini. Aici, totul ține de un spirit bun de observație, fiindcă ai nenumărate ocazii să-ți salvezi partenerul, mai ales dacă adversarii joacă dezorganizat. Ba chiar poți să marchezi ținta cu Lock pentru ca partenerul tău să fie cel care execută manevra fatală, făcând din Alliance modul de joc în care buna comunicare și sincronizarea capătă rolurile principale. Un ultim mod de joc este Advanced Wanted, unde precizia busolei este redusă semnificativ, iar acestea nu mai informează nici măcar dacă ținta se află mai sus sau mai jos decât tine, însă nu este disponibil de la bun început, ci doar odată ce jucătorul atinge un anumit nivel.

Intr-adevăr, pentru a face lucrurile mai interesante,

Ubisoft a inclus un sistem de avansare în nivel similar cu cel regăsit în ultimele patru titluri Call of Duty (și în Uncharted 2). Pe măsură ce acumulezi experiență și faci level up, primești abilități active (cum ar fi o deghizare temporară în alt model de personaj, o bombă cu fum, un tun de mână pentru executarea adversarilor de la distanță, cuțite de aruncat pentru încetinirea urmăritului sau a urmăritorului și multe altele, toate interesante și utile). Nu poți avea decât două abilități distincte la un moment dat (poți crea mai multe configurații activabile atât înainte de meci, cât și la respawn), iar majoritatea abilităților necesită un timp de așteptare de 60 sau 90 de secunde pentru a putea fi folosite din nou. Tot așa, primești perk-uri care îți dau fie o viteză mai bună în urmărire, fie abilități de cățărare avansate, iar bonusurile se diversifică pe măsură ce crești în nivel, odată cu amplificarea duratei anumitor abilități sau reducerea timpului de așteptare pentru re folosire. În aceeași idee, anumite modele multiplayer se deblochează după ce atingi un anumit nivel (sau prin puncte de joc UPlay, pe care le aduni pentru anumite achievement-uri, cum este cazul recentului Hellequin venit ca DLC gratuit), la fel și culorile suplimentare pentru modelele existente, precum și seturi de echipament mai avansate pentru fiecare asasin. Pentru a acumula experiență mai rapid poți îndeplini seturi de provocări, iar asasinările consecutive, fără deces, se răsplătesc și ele cu bonusuri. Interesant este că dacă ai momente proaste și ești omorât de mai multe ori la rând fără să scapi de urmăritor sau să-ți omori ținta, primești mici ajutoare (Loss Streaks) pentru a-ți putea reveni în clasament, precum un multiplicator de scor sau resetarea timpului de așteptare pentru abilitățile folosite. Per total, sistemul e destul de solid și divers, chiar dacă se simte uneori lipsa de experiență a producătorilor în conceperea unui sistem robust de acest gen.

Problemele, fiindcă există și ele, se leagă de atingerea unui nivel mare, care, prin diversificarea abilităților și



bonificațiile aferente, îți poate da un avantaj aproape necinstit asupra debutanților. Cea mai gravă este matchmaking-ul, unde timpul de așteptare pentru un joc poate varia între câteva secunde și un sfert de oră, în funcție de noroc. Din păcate, la mine a tins către cea din urmă extremă și m-am trezit injurând vocea din ecranul de așteptare, pe care l-am admirat aproape la fel de mult ca și pe cel de joc în sine. Bănuiesc că odată ce cumpărătorii își vor termina cu toții componenta single, problema asta se va rezolva de la sine. Oricum, vă spun că partidele în sine au meritat cu vârf și îndesat timpul de așteptare, iar multiplayer-ul vine peste Brotherhood ca un supliment nesperat de savuros și reușit. [Caleb]

Marius Ghinea, Caleb

VERDICT LEVEL

- grafică, sunet și atmosferă
- misiunile Leonardo
- multiplayer original și tensionat
- povestea
- multimea de elemente prezente în joc, dar neintegrate organic acestuia

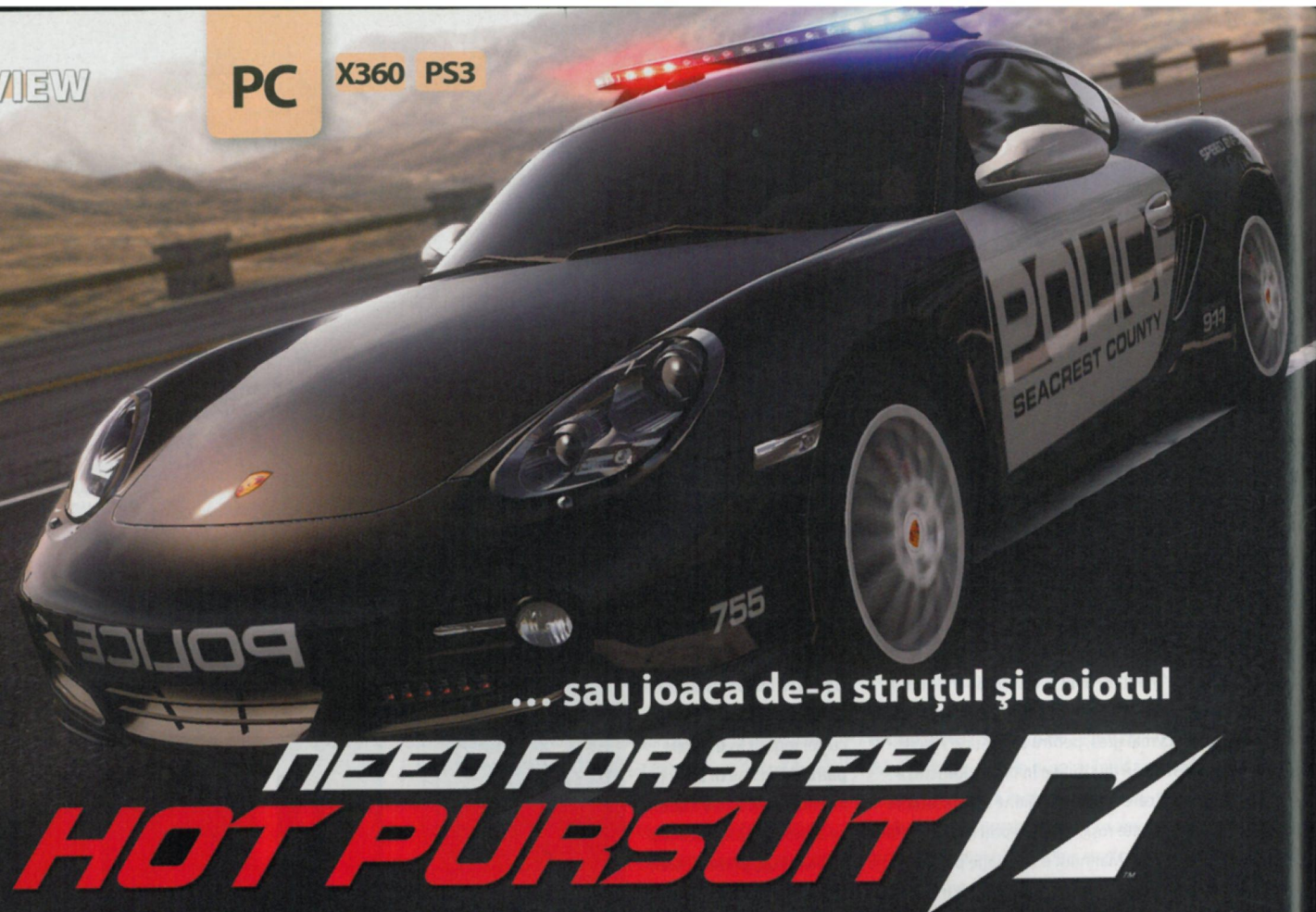
PE SCURT:
Poate că ai nevoie de un ghid al Romei. Nu neapărat unul practic, după care să te poți orienta acum la fața locului, ci unul imaginar, care să-ți ofere lucrurile la care poți visa despre Roma. Asta ar fi single-ul de Assassin's Creed: Brotherhood.

Gen Action/Adventure Producător Ubisoft Distribuitor Ubisoft
Ofertant GameShop.ro ON-LINE assassinscreed.uk.ubi.com
CERINTE MINIME:
Consolă Xbox 360/PlayStation 3

ALTERNATIVA THE SABOTEUR
După ce Saboteur a furat cu nefericite partea de citărit și „sincronizat” harta din primul AC, Brotherhood și la revanșă, furând conceperea de zina de mișcare și de chinat în jurul acțiunii. Dar nu are multă viață și o mulțime de resurse de la doi mulți puncte de vedere. Saboteur rămâne o recomandare clară pentru oricine apreciază sarcinile action-adventure precum Assassin's Creed și atmosfera primului Mafia.

8.5





...sau joaca de-a struțul și coiotul

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

De la începutul jocurilor pe calculator a trecut ceva vreme și lucrurile au început să se stratifice și să prindă contur. Surprizele nu se mai țin lanț ca la începuturi și nu mai rămâi cu gura căscată prea des. Cum spuneam și într-un articol mai vechi, cele mai multe dintre jocurile de la care te aștepti la ceva nou și bun sunt, din nefericire, cele care fac parte dintr-o serie deja bine cunoscută și ancorată în conștiința noastră. Percutezi cu mult mai bine la un titlu ce face parte din seria Need for Speed, Call of Duty, Half Life sau GTA decât la un titlu indie, care nu se bucură de reputație și de avantajul unei campanii de promovare de milioane de dolari.

Dacă stăm să căscăm gura la topul vânzărilor de jocuri de anul acesta, primele locuri nu ne vor oferi niciun fel de revelație, nefiind prezent niciun titlu original, niciun joc ce nu face parte dintr-o serie deja consacrată și fumată.

Acum a sosit vremea să ne delectăm cu un joc ce face parte din cea mai renumită serie a jocurilor cu mașini: Need for Speed. Nici el nu aduce ceva revoluționar, nefiind altceva decât un remake al unui joc lansat deja o dată de cei de la Electronic Arts sub numele de Need for Speed III: Hot Pursuit acum mai bine de 12 ani, în 1998. Nu este nici măcar cel de-al doilea remake, EA lansând în 2002 Need for Speed: Hot Pursuit 2. Deci, după cum putem vedea, este mult mai ușor să luăm la pilă ceva deja inventat cu ceva vreme în urmă, decât să ne strofocăm mintea să reinventăm roata.

Din nou pe radarul poliției

La fel ca și în jocurile predecesoare acestei serii, tot ce trebuie să facem este să fim mai rapizi decât competitorii și, în funcție de caz, să evităm pe cât

posibil coliziunile cu miliția sau să ne dăm de ceasul morții pentru a agăța dosul mașinii răufăcătorului în momentul cel mai potrivit.

Fără o poveste care să te țină în priză de-a lungul multelor ore de joc promise, tot ce faci este să sari de la cursă la alta, zbatându-te să bați timpii obținuți de nebunii de pe net. Asta dacă poți să te clasifici pe primul loc, iar concurența locală nu îți mai face probleme. După cum probabil te-ai prins deja, jocul îți permite să te joci fie ca un polițist de la Rutieră, fie ca un tânăr vitezoman care încearcă să dea radarul vardiștilor peste cap. Din nefericire, lipsa celui mai mic element liric în joc te oprește din a te scufunda cu adevărat în lumea pe care o pictează. Când stăteam și mă gândeam la cum și ce să scriu despre joc, lipsa imersiunii în atmosferă, din cauza lipsei poveș-



tii, a fost cea mai mare problemă a jocului. Și m-a cam debusolat, deoarece mă așteptam la cu totul și cu totul altceva. Aș fi vrut să spun că punctul slab al jocului este Autolog-ul sau gameplay-ul ori sunetele mașinilor sau un element al graficii... dar nu. Alea sunt perfecte, iar lipsa poveștii este singurul lucru pe care îl reproșez jocu-



lui. Povestea și coloana sonoră, dar pe aia o poți înlocui, așa că nu e mare lucru.

Revenim la jocul de-a hoții și vardiștii pe autostradă. Nimic nu este mai simplu decât să intri în cursă. După ce treci peste o mie de filme de introducere, ce te fac să te dai cu capul de monitor, dar doar o dată, dai nas în nas cu o hartă ce te aruncă direct în Burnout Paradise. Cum jocul nu a mai fost creat inhouse de EA, ci a fost făcut în ograda Criterion, urmele acestora se văd de la început până la sfârșit. Harta și gameplay-ul sunt frații mai mari ai celor din Burnout. Observați că spun mai mari și nu mai mici. Cele două moduri de joc atât de diferite nu sunt separate prin două campanii diferite. Nici nu se putea

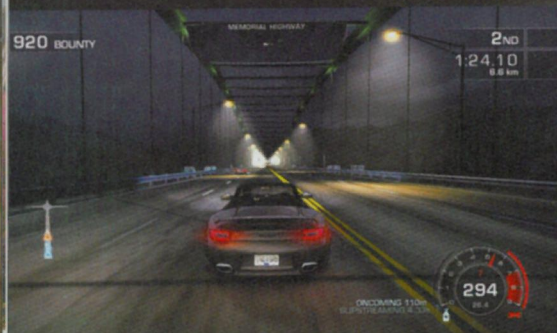
mai bine, deoarece este imposibil să nu te plictisești la un moment dat să alergi după viteziști și o să vrei să schimbi tabăra. Astfel că harta este înțesată cu diferite zone unde poți conduce ori o mașină de poliție ori una de curse. Deși locurile prin care te alergi nu sunt deloc puține, vei avea surpriza plăcută de a parcurge de cel



puțin trei ori același traseu, dar cu o altă mașină sau în alte circumstanțe. Spun surpriza plăcută deoarece vei vedea că, pe măsură ce înalți în joc și primești mașini tot mai performante, nu vei aborda niciodată același traseu în același fel. Fiecare mașină pe care zeii NFS-ului ți-o oferă ca premiu pentru rezultatele tale de la olimpiade se comportă în felul său propriu și personal, o caracteristică la care m-aș fi așteptat mai mult de la Gran Turismo și nu de la un Need for Speed declarat arcade.

Surprize, surprize

O surpriză de proporții am avut când am văzut că misiunile la care participi nu se rezumă doar la cursa nebună dintre urmărit și urmăritor. Criterion a avut bunul simț să bage și alte elemente de gameplay în cursă și, mai ales, unul care mie mi-a fost foarte drag în NFS: Porsche Unleashed. Destul de des vei fi invitat, atât ca polițist, cât și ca vitezist, să duci de colo-colo câte o mașină mai specială, fără a o zgăria. Evident că trebuie să faci acest lucru într-un timp cât mai scurt, așa că să nu crezi că o să poți ieși la agățat la volanul unui Lamborghini. În cadrul acestor curse, fiecare zgărietură te va costa câte două secunde extra la timp, iar dacă vrei aurul, trebuie să tragi ca ursul și să conduci ca nebunul. De-a lungul curselor, vei vedea marcate pe hartă diferite scurtături ce te vor ajuta să mai tai din timpul obținut. Cei care au jucat Burnout vor recunoaște imediat semnele de pe hartă, dar vor cunoaște și pericolele pe care le reprezintă aceste scurtături. Deși te ajută să scurtezi din traseu, fiecare dintre ele reprezintă călcăiul lui Ahile, căci la o mică greșală te dau cu roatele în sus. Astfel că, mai ales la aceste curse în care tamponările te costă



CRASHED



timp, scurtăturile s-ar putea să devină lungături, dacă nu ești un șofer desăvârșit. Cu atât mai mult cu cât target-urile puse de producători pot părea la prima vedere inaccesibile, cel puțin după prima cursă.

De fapt, în aceste curse în care nu concurezi decât cu tine stă farmecul jocului în single player. Restul curselor în care alergi alături de AI nu îți vor pune nici cea mai mică problemă, indiferent de tabăra din care faci parte. Doar lupta cu timpul este cu adevărat cruntă, mai ales în cadrul curselor ce au opt minute ca target, iar până în minutul șapte ai fost cel mai tare din parcare. Este aproape imposibil ca în opt minute de condus la limită să nu faci o greșală care să te coste locul întâi. Să vezi atunci dumnezei și parashive, anafuri și origini ce se zvârcolesc în focurile Gheenei izvorâte din gura ta.

Cu pulanul din dotare

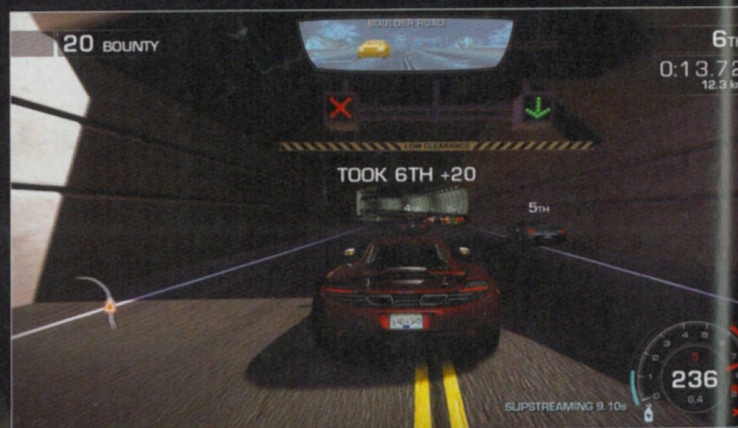
Indiferent dacă porți sau nu caschetă, când vei ieși pe stradă la produs fie bani, fie permise, niciodată nu vei fi singur în mașină. Pe lângă volanul rotativ și schimbătorul automat, mașina se va bucura de patru dintre cele mai sinistre sisteme de combatere a adversarului. În total opt, căci sunt patru de o parte și patru de o parte. De fapt șase, căci două sunt comune. Atât milițianul, cât și

vitezistul au la dispoziție două arme foarte eficiente pentru scoaterea adversarului din cursă, fie că este în spatele sau în fața ta. Pentru cel care se încăpățânează să nu se dea la o parte din fața ta și vrea cu orice preț să treacă primul linia de sosire, există șocul EMP. Cu ajutorul acestuia, vei prăji toată instalația electrică a celui din față, care va pierde complet controlul asupra mașinii pentru câteva secunde. Aceste secunde ar trebui să îți fie de ajuns pentru a-i trece în față, dacă ești vitezoman, sau pentru a i te posta în portbagaj cu totul dacă ești comunitar rutier. Ah, căci am uitat să spun cum consideră poliția că trebuie să oprească o cursă ilegală de mașini. Trebuie să faci

zob infractorul prin orice mijloace cu putință. La un moment dat este chiar haios, căci din aparatul tău de radio blocat pe frecvența poliției auzi cum un polițai care tocmai a intrat cu trei sute de kilometri la oră în tine se

plânge dispecerei că suspectul este violent și că lucrurile ar putea să degereze. Parcă ai vrea să scoți capul la el pe geam, să-i urli că-i un dobitoc și că el a fost cel care nu a știut să țină volanul drept.

Cel de-al doilea sistem comun ofensiv al mașinilor este spike strip-ul ce îi va face ferfeniță roțile celui din spate. După aceste două sisteme comune, polițaiul intră în avantaj la capitolul ofensiv. El mai poate chema în ajutor baraje de mașini înaintea vitezomanului sau un elicopter ce se va duce cu mult în față și va alege în mod aleatoriu un loc unde să arunce un spike strip în calea infractorului. Acesta va avea la rândul său ac de cojocul vardistului. Celelalte două arme ale sale sunt pur defensive. Astfel în secunda în care el simte că un adversar l-a țintit cu un EMP shock, se poate folosi de un bruij ce va reseta toate sistemele ofensive ale celor din jur, plus că îi va arăta pe hartă poziția echipajelor de poliție aflate în jurul său. Cea de-a patra armă a sa este un turbo charge ce îl va propulsa cu o accelerație amețitoare în fața urmărilor.

1,095 BOUNTY
DRIFT 100

Toate aceste unelte aflate la îndemână ta vor crește în nivel odată cu tine. În anumite momente ale jocului, o animație ciudată îți va spune că sistemele tale au fost îmbunătățite, că EP shock-ul va fi eliberat mult mai repede, că acum vei putea lansa două spike strip-uri deodată sau că mașinile din alcătuirea barajelor auto vor fi mult mai puternice, ergo făcând barajul mult mai eficient.

Pe lângă toate acestea, mai avem bineînțeles și eternul nitro. Acesta este comun ambelor tabere și se va încărca în funcție de ghiduiile pe care le faci pe șosea. Fiecare drift, fiecare mers la aspirație sau pe contrasens va face ca nitro-ul să se încarce și să te scoată din cacao de fiecare dată când este nevoie. Mi se pare de departe cea mai utilă unealtă pe care o ai la îndemână și am folosit-o de fiecare dată când am un strop la dispoziție, spre deosebire de celelalte unelte, care nu de multe ori au rămas neutilizate până la sfârșitul cursei.

Nivelul și Autologul

Cu fiecare cursă câștigată primești experiență, indiferent de tabăra în care ești. Cu cât ești mai înaintat în nivel, cu atât mașinile aflate la dispoziție sunt mai puternice. Din nefericire, nu câștigi nimic altceva, mașinile sunt gratuite, iar upgrade-uri sau tuning nu există. Astfel că, în afară de curse, nu prea ai ce face. Toată lumea se dă cu aceleași mașini care merg la fel. Doar culoarea di-

feră, deși evident că asta nu contează la performanță.

Lată că am ajuns și la Autolog. Odată cu pornirea jocului, este nevoie să te autentifici pe vasta rețea a internetului și pe EA Network. După ce faci acest lucru, vei putea să participi la unul din cele trei tipuri de curse. Hot Pursuit te va pune pe rând în papucii unui polițai și ai unui vitezoman pe parcursul a două runde unde patru jucători vor încerca să câștige cursa, iar alți patru vor încerca să-i oprească. Interceptor este o cursă mano a mano, unde doi jucători vor face o cursă unul la unul, unul fiind bandit, iar altul om al legii. Iar Race este exact ceea ce spune, până la opt nebuni vor concura într-o cursă dementă, fiecare încercând să ajungă primul la linia de finis, fără să-i pese de cei din jur. Ba din contră, primește puncte dacă reușește să scoată pe cineva din cursă.

Și mai interesant este faptul că Autolog-ul ține cont de ce faceți tu și prietenii tăi ingame. Nu doar prin niște statistici de doi lei pe care le vezi dacă vrei. Nu. Autolog-ul îți aduce totul în față sub formă de știri de ultimă oră. Ai un prieten care tocmai ți-a bătut timpul pe un anumit traseu? Autolog-ul îți spune și te provoacă la o cursă

noastră pe acel traseu pentru a încerca să fi din nou cel mai bun. Autolog-ul este cumva cel mai bun prieten al tău, care ține seama de tot ce se întâmplă în jur și te face să încerci să devii cel mai bun. Este cel mai bun sistem de monitorizat realizări, rezultate și timpi de până acum.

Acest sistem Autolog este foarte ușor de utilizat, matchmaking-ul se face aproape imediat, iar singura problemă este lipsa unui chat room pentru minutul în care se așteaptă pornirea jocului. Parcă ai schimba o vorbă cu partenerii la trafic și ai scoate limba la polițistul cu ochelari de Clint Eastwood ros la gât de gulerul cămășii.

După Need for Speed Porsche Unleashed, acest Hot Pursuit este pentru mine cel mai bun joc al seriei, bate chiar și Unleashed 2, cu toate că nu prea se pot compara între ele.

Koniec

VERDICT LEVEL



- ▶ o experiență vizuală desăvârșită
- ▶ multiplayer incredibil
- ▶ mașini bestiale și curse nebune
- ▶ soundtrack de doi lei
- ▶ fără o poveste care să te țină mai mult în cursă

PE SCURT:

Un arcade minunat cu mașini multe și un peisaj bestial. Mediul înconjurător îți aduce aminte de Gran Turismo 3, când am oprit mașina pe marginea drumului pentru a căsa gura în voie la peisaj.

Gen Arcade racing Producător Criterion Distribuitor EA
Ofertant GameShop.ro ON-LINE hotpursuit.needforspeed.com

CERINTE MINIME:

Intel Core 2 Duo, Athlon X2 64, 2 GB RAM, 256 MB VRAM shader 3

ALTERNATIVA BURNOUT PARADISE

Același gameplay dement ca aici, același mod de prezentare, același fun oferi de cei de la Criterion. Dar parcă nu la același nivel.

9

DIVINITY II

THE DRAGON KNIGHT SAGA

'eftin ca saga

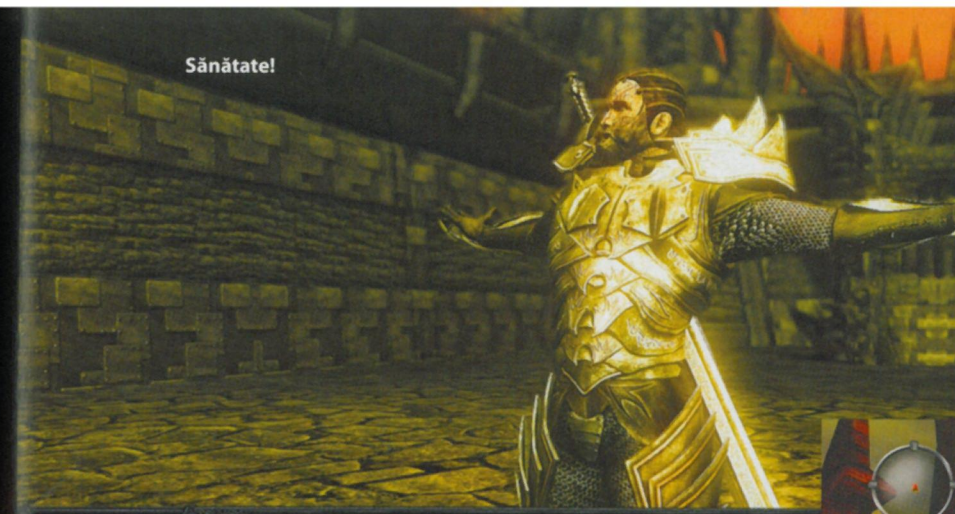
Eram sigur că într-o zi, sătul de toate cărcotelile mele despre jocuri de cinj' dă oiro, care pot fi terminate lejer în cinci ore (10 euro pe oră, scump, dom'le), Demiurgul gamerilor imi va da mai mult decât pot duce. Și mi-a dat, tăicuțule, patru jocuri în care am investit în jur de 160 de ore în doar două luni. Șaptezeci de ore de Fallout: New Vegas, douăzeci în Two Worlds și vreo zece în DeathSpank. Nu vă mai povestesc că mă bătea un gând năstrușnic să completez rubrica Retro cu un scurt remember Temple of Elemental Evil, pe care îl mai munceam între două sesiuni hardcore de gaming modern. La acestea se adaugă, de bună seamă, eroul lunii, Divinity 2: The Dragon Knight Saga, unde am butonat, sub amenințarea deadline-ului, ca un adevărat erou al gaming-ului socialist, vreo șaizeci de ore. Crunt.

Intr-un final, după treisprezece ore de questing

încrâncenat și măcel suprem, la ora șase i-am pus cruce boss-ului de final din Flames of Vengeance (expansion-ul livrat la pachet în Dragon Knight Saga). Am vărsat o lacrimă imaginară știind cu siguranță că, după o asemenea ordalie va trebui să mă țin departe de RPG-uri pentru o perioadă, am căzut într-un somn adânc și m-am trezit lac de apă din cauza unui nenorocit de coșmar. Se făcea că voiam să-mi cumpăr un arc potent, dar cumva am încurcat butoanele și am reușit să-mi vând bunătate de platoșă. Era o platoșă deosebit de rară, o platoșă de set, băi, legenda armurii a lui Ulthring Legendarul, nu știu albastru la care nici nu te mai uiți când ai reușit să-ți faci un nume în comunitatea eroilor multilateral dezvoltată. Și muncisem, nenicule, pentru tabla aia nenorocită. Trei ore am tăiat sectanți de-al lui Damian până am pus gheara pe căpetenia lor, posesorul de drept și de fapt al respectivului

burlan fermecat și unic. Am vândut-o, nevrednicul de mine, și am început să plâng ca școlărițele după concertul Michael Jackson din București. „A plecaaaaaat, a plecaaaaaat și nu se va mai întoarce...”. Moment în care, de rușine, m-am trezit. Din fericire, m-am trezit în pielea unui adult responsabil și serios care, înainte să treacă la treabă, a încărcat cel mai nou save, să se asigure că armura e încă la locul ei. Era acolo, draga de ea, și sclipea de-ți lua ochii. Să-i dea Dumnezeu sănătate bloom-ului, că tare e bun la armura omului. Pentru a marca solemnitatea momentului, am dat să-i fac o poză să o urc pe Facebook și... am înghețat. N-am făcut screenshot-uri. Se pare că mă trezisem într-un alt coșmar, în care îmi actualizez zilnic contul de Facebook și uit mereu să fac screenshot-uri. Sună telefonul. Cred că știu de ce sună. Sigur am ajuns în coșmarul cu deadline-ul. Măcar pe asta

Sănătate!



Xarlosch

Damian's Elite Summoner Extraordinaire Xarlosch!

1. Bless you.

2. D.E.S.E.X? You could have used to form an acronym a bit more neutral, and less neuter.

il cunosc în cel mai mic detaliu și am elaborat un algoritm deosebit de complex pentru a scăpa de el. Ca să mă asigur că sunt într-adevăr în coșmarul cu deadline-ul și nu în cel cu banca (în ambele, telefonul sună foarte insistent ca, într-un final, să primesc vești proaste), verific contul de Facebook. E în paragină, așa cum l-am lăsat acum două luni. Bun. Mă uit în directorul de screenshot-uri, plin ochi. Guut. Arunc un ochi peste quicksave, armura e acolo. Sehr gut! Nu mai e nevoie să verific lista de apeluri ratate și să injur până mă trezesc, sigur a sunat deadline-ul și-mi vrea divinitatea. Fiindcă sunt sigur că încă vi-

sez, îmi permit să bat puțin câmpii (sper că într-un mod plăcut și ușor distractiv) și să vă sfătuiesc să citiți cu atenție articolul. Dacă vedeți ce-am scris mai sus, înseamnă că sunteți în visul meu și vă recomand să-mi plătiți tribut alimentar, pe care să-l livrați în fiecare dimineață la ușa mea. Mai puțin joi, când am un laborator și iau micul dejun în oraș cu oamenii din coșmarul cu școala. Cum știți că ați ajuns la ușa mea? Simplu, e marcată pe hartă, doar urmăriți quest marker-ul auriu.

P.S: Nu dau foarte multă experiență, deci ar fi recomandat să omorâți niște mobi înainte să-mi livrați măr-carea. Mulțumesc.

Romanticu'



Omul și Șopârla

Poate vă mai aduceți aminte, poate nu (eu am încercat să uit, doar așa m-am putut apuca de Dragon Knight Saga), de Divinity 2: Ego Draconis. În teorie, era un titlu numai bun și pentru nostalgici și pentru tinerei. În practică... am jucat o versiune fără patch, muncită de bug-uri și de decizii proaste de design. Cu un autentic final IWTF!, mai ales că expansion-ul Flames of Vengeance încă nu fusese anunțat. Partea și mai nasoală e că, în ciuda tuturor frustrărilor provocate de musiu Ego Draconis, dincolo de pădurea de uscături, am reușit să zăresc, ca împăratul Verde după ce și-a freat prima oară felinarele

Bruzli!



cu apă vie și gaz lampant, un joc cu potențial. Pe care nu speram să-l mai văd la față deoarece țin minte că intenționeam să mă rog pentru falimentul belgienilor și al franțuzilor de la Focus Home. Din fericire, cum nu practic prea des obiceiul creștinesc al rugăciunii, lista mea de cereri nu a ajuns la urechile cui trebuie, iar Larian n-a dat faliment. Ceea ce i-a permis să scoată un add-on mai mult decât decent și, ceva mai târziu, The Dragon Knight

Pe viață și pe moarte!



Saga, un pachet în care găsim o versiune mult îmbunătățită a lui Ego Draconis (pe care am terminat-o dintr-o suflare, de fapt din vreo trei suflări de câte zece, cincisprezece ore), plus una bucată expansion. Fiind la un clic distanță, Flames of Vengeance, add-on-ul cu pricina, a reușit să elimine gustul amar lăsat de imensul cliffhanger de la finalul primei părți.

Așadar, noul Ego Draconis. L-am luat cam din scurt (și prea scurt) în review-ul anterior, dar acum, că s-a căit și nu mai repetă greșalele tinereții, merită ceva mai multă atenție. La fel cum în vechime Divine Divinity încerca să fie un Diablo cu mai multe quest-uri și dialoguri, Divinity 2 o apucă și el pe calea de mijloc în speranța că va reuși să-i mulțumească și pe cititori și pe căutătorii de loot deopotrivă. Deși este privit ca un Action-RPG, nu vă așteptați să-l terminați doar potcovidu-vă personajul cu 99 de oca de oțel și dându-le de trei ori peste cap nefărtaților. Questing-ul joacă și el un rol important, explorarea este delicioasă, avem și puzzle-uri, iar când aveți chef de un clickfest pe cînste, nu veți duce lipsă de „parteneri”. Ocazional, platforming-ul își ițește și el căpșorul mălăieș prin anumite dungeon-uri, dar nu pot spune că am plâns de fericire de câte ori l-am întâlnit. E bun, că te ține în priză și mai adaugă diversitate, dar camera și fizica ușor suspectă a jocului îl strică puțin și generează câteva momente frustrante.

În grădina lui Dragon

Aparent, cândva în trecutul mai mult sau mai puțin întunecat al Rivellonului, Divinul (din fericire, nu băuturica spirtoasă produsă la Tiraspol, altfel eram și eu supărat foc pe dragoni), eroul blânzilor rivellonieni, a fost măcelărit de un Dragon Knight prost informat. Cum se întâmplă de obicei, vina a fost atribuită întregii rase. Astfel au luat naștere Dragon Slayers și a urmat o campanie de exterminare ca'n documentarele de pe Discovery. Mătăluță, jucătorul, începi jocul în cizmele



oțelite ale unui tânăr recrut Dragon Slayer proaspăt ieșit de pe băncile academiei, gata să treacă prin ritualul de inițiere și să înceapă o nouă viață în sânul frăției vânătorilor de gușteri mitologici, acum o specie pe cale de dispariție. Ceva mai încolo, după o scurtă perioadă în care vei rezolva măruntele probleme ale comunității din Broken Valley, chiar când ești pregătit să-ți iei profesia în serios și să elimini ultimul supraviețuitor al marelui rase de zburătoare, designerii apasă un buton și ceva minunat se întâmplă. Nu e un spoiler mare, distracția abia începe, deci îți permit să vă pun la curent. Pe scurt, Universul îți va juca o festă de zile mari și te vei trezi de partea cealaltă a baricadei, un proaspăt investit Dragon Knight. Ultimul din specia acum a ta. Oricum, între timp situația politică s-a schimbat puțin odată cu (re)aparitia lui Damian, poreclit de prieteni „Blestematul”, un individ suspect (unul dintre textele afișate în ecranele de încărcare e „If you see a man namend Damian, run!”), o amenințare imediată care a reușit să-i sperie pe băștinași mai mult decât dragonii. Asta înseamnă că nu mai ești tu inamicul public numărul unu și-ți poți vedea liniștit

(relativ) de quest-uri și căpăcit scheleți.

Nu pot spune că povestea în sine nu m-a dat pe spate. Avem clasicul „trip” fantasy „boy meets evil, boy vanquishes evil, boy meets another evil”, nimic nou sub soare. A trecut foarte mult timp de când am rejucat Divine Divinity și Beyond Divinity, deci nu vă pot spune cât de bine se înscrie în canon. Poate mi-ar fi plăcut mai mult dacă mi-aș mai fi amintit ceva din primul Divinity. Dar, marele DAR, nu quest-ul principal m-a ținut lipit de monitor, ci fauna (când ești dragon, parcă altcumva vezi NPC-urile, mai ales dacă îți e și foame) colorată a Rivellon-ului și quest-urile lor la fel de impestrițate. M-am amuzat copios lecturând replicile personajului meu și ascultând și indulcind necazurile și supărările NPC-urilor cu semn galben de exclamare (revin aici mai târziu). Băi, e mare haz și balamuc în Divinity 2, un balamuc pe care nu l-am privit cu ochi buni (dacă ei nu se iau în serios, de ce i-aș lua eu) până nu mi-am amintit că poate n-ar trebui nici eu să mă iau în serios. Chiar dacă nu livrează o poveste în vâna lui PS:T sau un plot care să te țină cu sufletul la gură, Divinity 2 reușește să te bine-

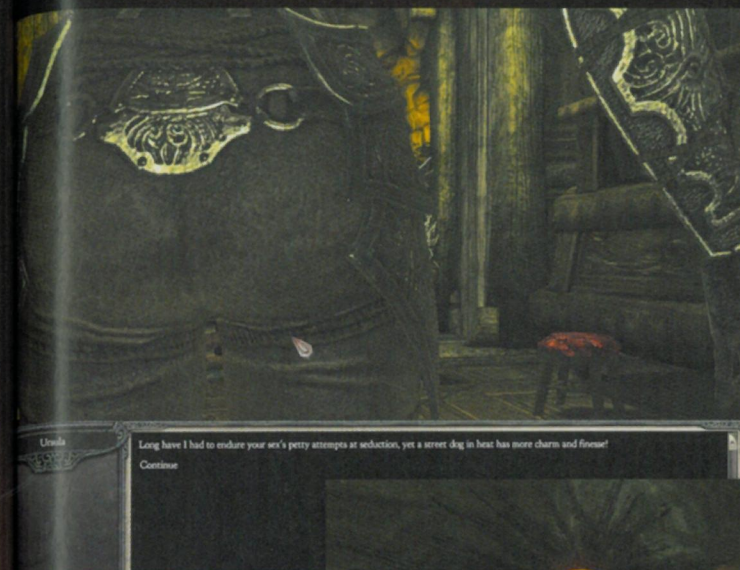
dispună într-un mare fel, fără să pară o simplă parodie de duzină. Nu în orice joc ai ocazia să cauți indicii în mintea unui porc...

Numai una n-are somn...

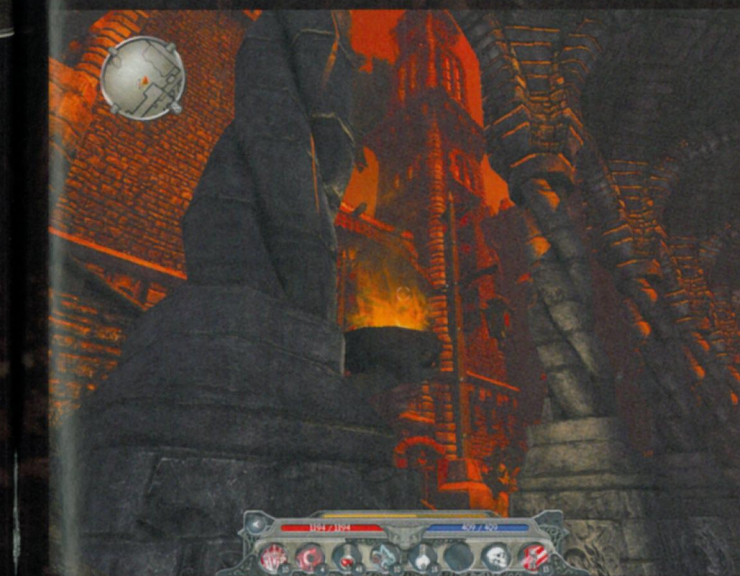
Am fost întrebat, nu de puține ori, ce fac când îmi pică pe mână un joc prost pe care, mort copt, trebuie să-l butonez. Măi, nu e o situație prea plăcută, dar când pui problema altfel și te gândești că ai putea fi unul dintre cei care dărmă uzina Hidromecanica la doi pași de redacție, capeți o altă perspectivă asupra muncii tale. Și asupra jocurilor proaste. Nimeni nu s-a gândit, însă, să mă întrebe pe unde scot cămașa când primesc un joc bun și un deadline neprietenos. Ca să-l citez pe Marius, „cum dracu să joc patru zile un joc făcut în șase ani?”. Problema a devenit mai simplă acum, când majoritatea jocurilor sunt reviewer friendly. Cinci sau șase ore ești bombardat încontinuu de chestii megacool, frate, de te strici la cap privind la dansule, iar când scrii review-ul te pierzi printre epitețe și nici nu îți dai seama când ai lipit un 10 pe un joc de 7, sau invers dacă producătorul a avut



proasta inspirație să te lase să răsuflă puțin. În acest moment apare Divinity 2, pe care vrei să-l termini cât mai rapid, dar nu te lasă nici dracu. Deși și se spune că sarcinile principale trasate de designeri sunt marcate cu galben în agenda ta de erou, iar munca voluntară cu alb, e foarte posibil să nu poți înainta în poveste până nu termini un quest (marcat ca) secundar. Pentru că multe dintre preacinstitele quest-uri din Divinity 2 au „proslul” obicei de a păstra oarecare legături cu vecinele lor de jurnal. Ai de vizitat o criptă, e posibil să o găsești încuiată dacă nu ai luat alt quest în care NPC-ul îți dă cheia. În Orobas Fjords, un personaj vă roagă să găsiți șase (sau nouă, nu mai țin minte exact) piese de zeppelin. Fiindcă mă grăbeam și nu aveam nici timp, nici chef să fac pe curierul, l-am tri-



mis rapid la subsolul listei de priorități. E de la sine înțeles că n-am căscat ochii la momentul potrivit și poate am trecut pe lângă blestemele alea de piese de mii de ori fără să le bag în seamă. În mod normal, când joc relaxat un RPG, îmi place, de exemplu, să rezolv toate quest-urile secundare posibile înainte să mai fac un pas în poveste, să explorez fiecare colțișor, să culeg fiecare frunzuliță și piesă de zeppelin găsită în drum. Acum, în schimb... când să părăsesc fiordurile spre Aleroth, ultima oprire înainte de final, plânset și scrâșnirea dinților. Nu pornea zeppelinul. Era stricat, animalul! N-am priceput de ce trebuie să iau zeppelinul când sunt ditamai dragonul, dar am realizat câteva lucruri importante. În ciuda semnelor de exclamare galbene ale NPC-urilor cu un quest în traistă, care, în ochii bătrânilor, sunt o indicație clară că jocurile se prostesc pe zi ce trece, Divinity 2 nu este imbecilizat. Pe cuvânt, după 18 ore de butonat, mi-aș fi dorit să mă ducă cineva de mână la final, să pot dormi și eu, să mă trezesc ca omul și să-l înjur că nu m-a ținut destul treaz. E drept, luptele devin din ce în ce mai ușoare, cu mici excepții, printre care și fortărețele zburătoare (deși s-a umblat la ele în DKS și nu mai trebuie să distrugi generatoare într-o veselie, mobii de acolo sunt dracul gol și nu e recomandat să-i provocăți



într-un adventure. Au fost momente în care am simțit nevoia unui jurnal mai detaliat, dar acum le pun pe seama oboselii. A, și porțiunile de zbor cu dragonul tot n-au reușit să-mi picie cu tron, deși s-a lucrat și la ele. M-au enervat cam mult în Ego Draconis, versiunea originală, și, drept urmare le-am privit și în versiunea revizuită ca pe un rău necesar. Lui Koniec îi plac, probabil și multora dintre voi, deci s-ar putea să fie exclusiv problema mea, nu a jocului. Oricum, dacă le iubiți, n-o să fiți prea fericiți în Flames of Vengeance, unde veți face pe dragonul doar un sfert de oră, douăzeci de minute, la finalul jocului.

Dulce răzbunare

Pe lângă versiunea revizuită, îmbunătățită și adăugită a lui Ego Draconis, pachetul conține și add-on-ul Flames of Vengeance. Dacă n-ați jucat încă Ego Draconis și simțiți nevoia să cumpărați ceva de Crăciun, vă recomand cu toată căldura Dragon Knight Saga. Pachetul își merită banii și este mai ieftin decât combinația Ego Draconis și Flames of Vengeance cumpărate separat. Din câte știu, există și un patch care va aduce versiunea de Ego Draconis la zi, dar eu nu m-aș complica. Puțin despre Flames of Vengeance, să știți ce vă așteaptă după sfârșitul din Ego Draconis. Păi vă așteaptă un oraș întreg, urbea Aleroth, unde ați poposit pentru scurt timp la finalul lui Ego Draconis. Acum orașul vă stă la picioare, căci



Zămbetul Șuncu Lisei

Flames of Vengeance, spre deosebire de fătutul său mai bătrân, unde hălăduiați fără de griji pe câmpii și prin fiorduri întortocheate, este o aventură pe de ntregul urbană. Mie îmi plac mult și RPG-urile de oraș, dar dacă simțiți că un adevărat erau n-are ce căuta printre blocurile gri, ghinionul vostru. Pe scurt, orașul Aleroth este asediat de forțele lui Damian, iar voi trebuie să căutați ajutorul unui ghiavol mai bătrân și mai cătrănit decât satana care amenință orașul. Altfel spus, tot jocul te chinuie să eliberezi un drac pentru a te confrunți cu el în trecerea proverbială punți. Nu vă spun ce se întâmplă la final, doar că vi se oferă posibilitatea unei alegeri, mai mult cosmetice, dar care, alături de cele câteva quest-uri cu soluții alternative, vă oferă iluzia unei oarecare libertăți. Singurul meu reproș la adresa lui Flames of Vengeance este dificultatea extrem de scăzută a luptelor. Aproape că nici nu simți respawn-ul nesimțit din dungeon-uri și de pe aiurea. Pe Normal treci prin ei ca prin un, iar dacă ai avut proasta inspirație să-ți augmentezi eroul și echipamentul cu skill-uri și enchant-uri de life steal și regenerare, apăi sănătate și virtute frate dragon! Luptele, care s-au dovedit interesante la nivel mic, devin niște clickfest-uri plicticoase și repetitive. Adăugați și o căruță de cărțuții care vă dau puncte de skill și veți observa că în Flames of Vengeance, după cum spuneam și mai sus, level up-ul devine un eveniment total neinteresant. Nu e de mirare că ultimul patch a adăugat un nou nivel de dificultate, Hardcore. Quest-urile, în schimb, mi se par absolut delicioase. Cu singura condiție să nu le abordați cu intenții prea serioase. Cum nu am pus prea mult preț pe

level up, mi-am permis să folosesc mindread-ul ceva mai des în ciuda „prețului” măricel (între 12 000 și 18 000 xp pentru cele trei puncte investite în skill), câpătând astfel acces la unele itemuri sau, în cazul unui anume troll, evitând moartea unui personaj care s-a dovedit de un real folos. Veți vedea voi cine.

Bivinity

Încă din porțiunea care ține loc de tutorial află că nu ești limitat la o singură clasă pe care ești obligat să o alegi la început. Toate skill-urile care definesc cele trei arhetipuri clasice (utilizator de magie, luptător melee și arcaș) îți sunt la îndemână încă din primele momente și, cel puțin pe hârtie, poți experimenta cam tot ce-ți poate oferi sistemul de skill-uri din Divinity 2. Mai ales că, puțin mai încolo, când primești în gestiune turnul unui adevărat Dragon Knight, vei avea posibilitatea să reșetezi arborele de skill-uri și să reinvestești multe puncte soare câștigate cu nu prea multă trudă (level up, skill books, ocazionalul mindread). Spun „pe hârtie”, deoarece atributele nu le poți reseta și nu poți deveni maestru în arta vrăjitoriei, de exemplu, cu doar 20 de puncte investite în Intelligence și Spirit. Se poate vedea cam cum și-ar sta ca mag, respectul te ajută să ieși din situații suspecte (cum ar fi un quest, din familia celor principale, de la finalul lui Ego Draconis, pe care mi-a fost imposibil să-l duc la capăt fără creatura furnizată de necromantul oficial și vreo 15 puncte băgate în Summon Demon și Summoning Mastery, parcă), dar nu poți deveni un mag pur și de succes dacă nu începi un joc nou. Așadar, ai

parte și de flexibilitate și de un motiv să reiei jocul cu altă „configurație”.

Partea mai puțin apetisantă e că devii prea rapid overpowered, iar echipamentul nu pare prea diversificat. Am terminat FoV cu setul pe care l-am colectat în a doua jumătate a lui Ego Draconis și în tot jocul cred că am folosit două arcuri, trei săbii și un topor. Goana după loot are un sens în Ego Draconis, dar în FoV n-am mai simțit nevoia să stau juma de oră încărcând un save doar să-mi pice ceva fain în cutie. Mi-am văzut de quest-uri, am omorât pe oricine s-a pus între mine și final, dar nu am făcut câtuși de puțin grinding pentru XP sau cine știe ce item ultra rar (ca să nu vă mint, de fapt am vizitat un dungeon de trei ori să profit de respawn, dar mi s-a acrit rapid și n-am mai practicat acest sport că oricum mă grăbeam și nu avea rost). Nici enchant-urile făcute de angajații din turn nu sunt nici foarte multe, nici foarte interesante, nici foarte diverse. La acest capitol, Divinity 2 se situează sub clasiile ARPG-ului. E plăcut, totuși, că lipsurile la acest capitol sunt compensate de dialogurile spumoase și de quest-urile interesante.

Deși nu l-am început cu inima tocmai curată sau cu intenția de a umple cinci pagini cu el, Dragon Knight Saga m-a prins. Ar fi fost perfect dacă m-ar fi prins într-un moment mai potrivit pentru a-mi risipi timpul și energia într-un mediu virtual, dar dincolo de cârcoteliile și lamentările (intemeiate sau nu) care probabil răzbat din fiecare por al acestui articol, în mod sigur mi-aș fi pierdut nopțile alături de el și fără să se uite deadline-ul urât la mine.

cioLAN

VERDICT LEVEL



- ▶ dialoguri
- ▶ quest-uri
- ▶ mindread
- ▶ dificultatea redusă a add-on-ului
- ▶ avansarea în nivel devine neinteresantă în add-on

PE SCURT:

Larian și-a învățat lecția, a plecat urechea la plânsetul comunității și, fără a se compromite în ochii veteranilor, a ieșit la înaintare cu un pachet care merită fiecare bănuț, ba chiar mai mult dacă prindeți o reducere.

8.5

Gen Action-RPG Producător Larian Distribuitor Focus Home Interactive
Ofertant TNT Games, Tel. 021.330.17.19 ON-LINE www.divinity2.com

CERINTE MINIME:

Intel Core 2 Duo, Athlon X2 64, 2 GB RAM, 256 MB VRAM shader 3

ALTERNATIVA TWO WORLDS 2

Deși n-a apărut încă în revistă (aio, conducerea, vă mușcă dacă mă grăbiți și cu ei), l-am butonat puțin și vă pot spune că, dacă iubiți mai mult acțiunea și ceva mai puțin vorbăria, atunci Two Worlds 2 este o alternativă mai mult decât decentă.

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Ai un produs D-Link?

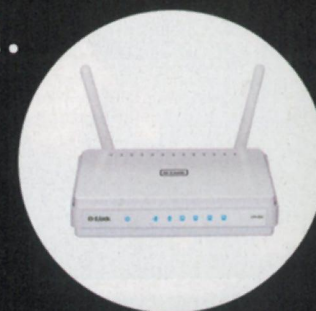
Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

ALIEN BREED 3 DESCENT

Urmează ultima stație, cu peronul în partea de jos...

Jocurile episodice se aseamănă cu promisiunile politicianilor: în teorie, totul sună minunat (și mai aduce aminte cineva de promisiunile celor de la Valve în legătură cu episoadele Half-Life 2?); în practică însă, unele apariții episodice au întârziat mai mult decât alte titluri „complete” (da, nenea Episode 3, către dvs. îndreptăm degetul acuzator!), transformând această înțelegătoare abordare într-un concept de-a dreptul inutil.

Și totuși, trebuie să existe și câteva excepții menite să întărească regula. Telltale Games este de departe cea mai eficientă și mai bine organizată companie atunci când vine vorba de realizarea și publicarea (la timp!) de jocuri episodice. Drept mărturie ale punctualității acestora stau deja trei sezoane Sam & Max și capitolele seriei Tales of Monkey Island. Începând cu această iarnă, studioul britanic Team17 se alătură cercului select de producători care respectă și înțeleg conceptul de joc episodic.

Pentru cei care nu știu, Team17 produce și alte jocuri în afara foarte cunoscutei serii Worms. Titlurile Alien Breed sunt cele care au adus companiei faima inițială, la începutul anilor '90, pe vremea când computerele Commodore Amiga erau încă la modă. Simplul concept de shooter top down, în care doi jucători puteau lupta

împreună împotriva hoardelor de alieni, s-a dovedit a fi suficient pentru a dobândi un succes semnificativ, ce a dus la apariția a numeroase continuări. Aproape două decenii mai târziu, Team17 a revenit la „prima dragoste” cu o nouă serie Alien Breed, publicată în format episodic, folosind în exclusivitate distribuția digitală.

Debutul s-a numit Alien Breed: Impact și a fost lansat la începutul verii anului trecut. Astfel, începea povestea inginerului-șef Theodore Conrad. Acesta, ajutat fiind de inteligența artificială MIA, încerca exterminarea unei specii extraterestre ce invadase nava Leopold, în urma coliziunii acesteia cu o stație spațială. Cel de-al doilea episod, Alien Breed 2: Assault, lansat în septembrie 2010, continuă aventurile lui Conrad, acum nevoit să exploreze coridoarele stației spațiale pentru a descoperi sursa invaziei extraterestre. Tot în Assault își face debutul și principalul antagonist al seriei, Dr. Klein, o ființă virtuală responsabilă pentru crearea speciei extraterestre. Cea din urmă

lună a lui 2010 (deci se poate!) a adus și al treilea episod, Alien Breed 3: Descent, menit să conclu-

zioneze seria.

Descent începe exact din punctul culminant în care se terminase Assault, desfășurarea și finalul povestii fiind totuși extrem de previzibile. Pe de altă parte, nu partea epică este importantă în astfel de jocuri, filmele realizate sub formă de benzi desenate fiind suficiente pentru a crea o oarecare atmosferă.

Dacă Assault aducea numeroase îmbunătățiri rețetei din Impact, nu același lucru poate fi spus și despre Descent. Ultimul episod Alien Breed continuă pe aceeași linie trasată de predecesor, folosind, pe lângă clasică perspectivă izometrică, și alte unghiuri, mai spectaculoase, pentru a puncta momentele mai intense ale jocu-



lui. Totuși, controlul devine ceva mai stângaci în aceste instanțe, iar nu o dată Conrad mi s-a blocat în decor în timpul acestor secvențe.

În rest, campania single player conține același număr de cinci niveluri, fiecare putând fi dus la bun sfârșit în aproximativ o oră de gameplay. Spre deosebire de primele două episoade, totuși, se poate observa accentul pus pe dezvoltarea acestora pe verticală. De asemenea, Descent conține cantități industriale de apă, care îngreunează mișcarea personajului, în majoritatea timpului coridoarele stației spațiale fiind inundate. Din păcate, cu excepția unor scurte secvențe, acțiunea are din nou loc doar în interiorul stației, chiar dacă aceasta se prăbușește pe parcursul jocului pe o planetă străină. Ar fi fost interesant poate ca domnul inginer Conrad să iasă puțin și la suprafața acestei planete. În materie de boși, Descent stă o idee mai bine decât predecesorii săi, iar unele astfel de confruntări au mai multe faze, care se desfășoară în diferite perioade ale unui singur nivel. Nimic cu adevărat spectaculos, însă.

Arsenalul a fost schimbat din nou, pe lângă pistol, pușcă de asalt, shotgun și aruncător de flăcări fiind adăugate acum o armă bazată pe chain electricity (unda sa electrică se propagă de la un inamic la altul), precum și așa-numitul Project X, alternativa celor de la Team17 la

clasicul BFG. Acestea sunt folosibile și în modul Survivor, în care jucătorul trebuie să supraviețuiască valurilor de atacuri extraterestre. Ca și în Assault, există trei hărți pentru acest mod de joc, abordabile atât de unul singur, cât și online în mod cooperativ. Pe lângă acestea, există și trei hărți clasice pentru modul coop, însă, din nefericire, nu prea sunt jucate de nimeni.

Vocile au o calitate surprinzător de bună pentru un titlu fără prea mari pretenții narative, singura problemă la acest capitol fiind replicile lui Conrad din timpul jocului, care apar doar sub forma unor simple linii de text. Un pic ciudat, mai ales în condițiile în care vocea lui Klein, în schimb, răsună puternic pe coridoarele stației sale spațiale.

Întreaga serie modernă Alien Breed are la bază motorul grafic Unreal 3, Team17 descurcându-se admirabil cu acesta. Atunci când este folosită perspectiva clasică izometrică, jocul arată decent, iar numeroasele

efecte de particule și iluminarea spectaculoasă se fac remarcate. Abia atunci când camera se apropie de acțiune se pot observa modelele colțuroase și texturile spalăcite. Trebuie avute totuși în vedere și cerințele de sistem, mai mult decât modeste.

Așadar, Alien Breed 3: Descent se încadrează în nota seriei, fără a ieși prea mult în evidență. Ca și titlurile precedente, rămâne o opțiune demnă de luat în seamă atunci când nu știi ce să faci cu 9 euro într-o zi ploioasă de weekend.

Cosmin Aionită

VERDICT LEVEL



- ▶ aceeași rețetă relaxantă din Impact și Assault
- ▶ pachet bogat în conținut pentru prețul său
- ▶ grafica și sunetul își fac treaba
- ▶ aceeași stângăcie din Impact și Assault
- ▶ nu este jucat de aproape nimeni online
- ▶ decoruri cam monotone

PE SCURT:

În locul unei beri și al unei pizza, poate preferați, la același preț, o salată de alieni semi-preparați.

7.3

Gen: Arcade Shooter Producător: Team17 Distribuitor: Team17
Ofertant: store.steampowered.com ON-LINE: team17.com

CERINTE MINIME:

Procesor: PIV 2 GHz Memorie: 1 GB RAM, Accelerare: 3D 128 MB VRAM

ALTERNATIVA ALIEN SWARM

Chiar dacă nimeni nu joacă online Alien Breed 3: Descent, nu același lucru poate fi spus și despre Alien Swarm. Jocul gratuit oferit de Valve pe Steam are la bază chiar jocul online în echipă, fără a oferi însă o componentă single player.



Unde-s doi, puterea crește...



GT

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR



Deci, da

Polyphony Digital bagă șase ani la producția Gran Turismo 5 și eu am la dispoziție numai câteva zile să-l joc ca să scriu un articol pe tema asta? Ba, încă, în zilele cu pricina lucrez de zor și la articolul de Assassin's Creed Brotherhood, ditamai jocul și acela... Nu știu ce cretină ironie a sorții a făcut să am mult prea târziu la dispoziție volanul necesar - Logitech DF GT - ca de altfel chiar și consola PS3 a redacției să fie

liberă cu puțin înainte de plecarea către tipografie a acestui număr.

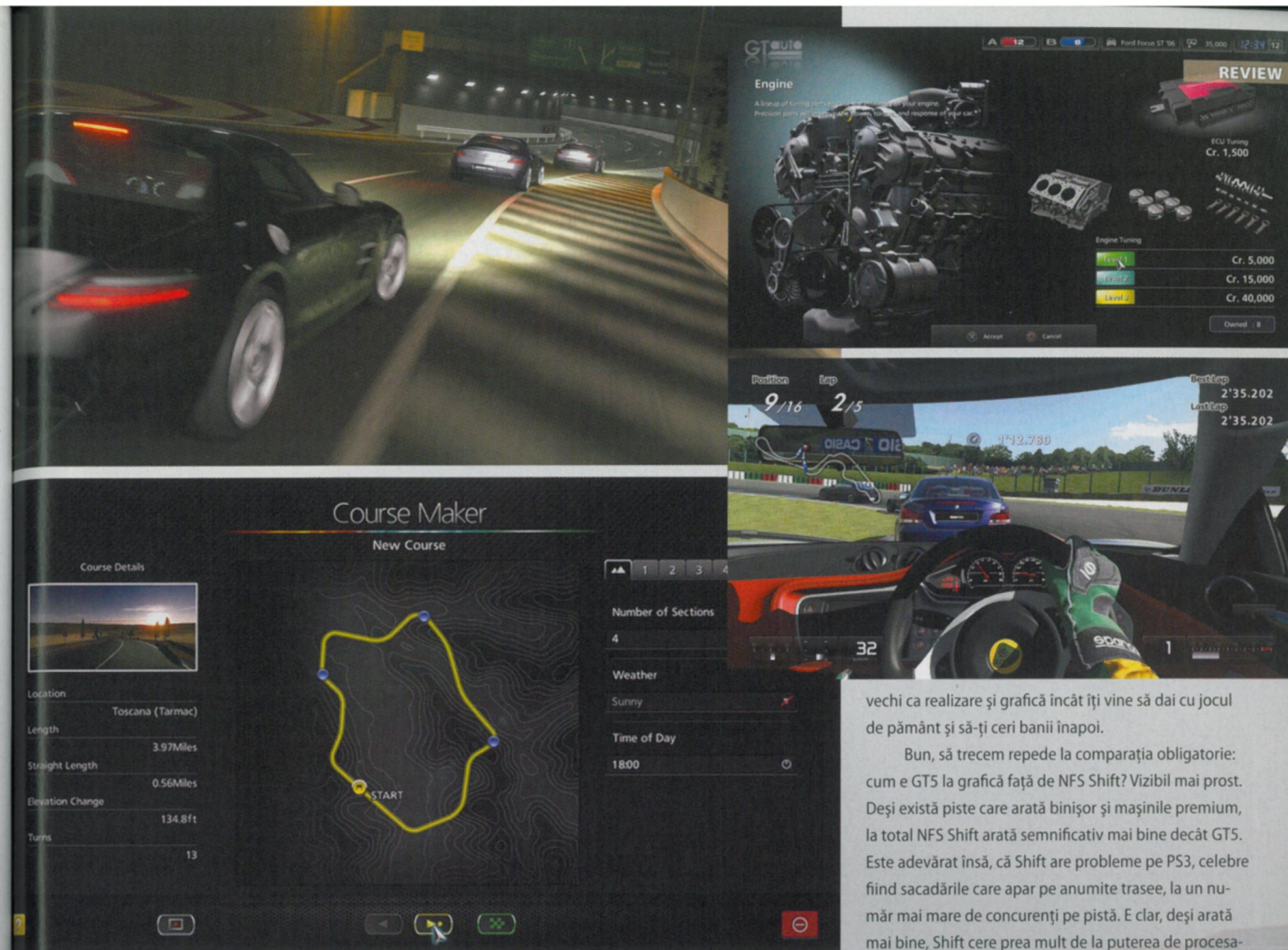
Mă știți, sunt un maniac, stau pe un joc până curge sânge și din el, și din mine. Cu toate astea, tocmai scriu despre GT5 numai după vreo 4-5 zile de joc, și alea pline de munca la ACB, nedormit și rupt de oboseală, lipsit de capacitatea de a înțelege de ce nu poate fi amânat pentru numărul următor acest review. Too late my ass, argu-

mentul ăsta este oricum de rahat, cumpărătorii noștri au acces în majoritate la internet și nu ne citesc ca noutate, ci ca exclusivitate a felului în care prezentăm jocurile. Mă-sa, nevertheless, eu trebuie să bag despre GT5 când abia am ajuns la nivelul 11! Luați rândurile ce urmează cu rezerva proastei informări de care am fost capabil prin experiență personală și a unei enervări pe care nu mi-o pot exprima suficient de bine - iar asta mă enervează și mai mult. Articolul de față este strict o colecție de opinii subiective despre primul contact cu GT5, din el lipsesc foarte multe lucruri, dar ceea ce există constituie o sumă a chestiunilor esențiale pentru mine, personal, ca jucător de simulatoare auto cu multă pasiune și oarecare vechime de vreo 15 ani.

A, și nu am jucat nici un fel de titlu auto pentru console, deloc, deci nici Forza sau GT-urile anterioare, nu întrebați de ce, că poate vă răspund că nu am avut nicodată volanul necesar compatibil cu consolele respective. Noroc cu disponibilitatea importatorului Logitech în România care a reușit, până la urmă, să ne trimită un Driving Force GT care a făcut aceste rânduri posibile. Târziu.

„E umbra aceasta pe care O semeni în sufletul meu“

Nu am să fac descrieri largi ale structurii jocului, că nu am chef și astea se pot găsi peste tot. Pe scurt, în GT5 sunt curse, desfășurate individual și în campionate, în cadrul cărora câștigi bani și puncte de experiență, eventual și mașini. Automobilele sunt blocate până la un anumit



nivel de experiență al jucătorului, dincolo de care sunt deblocate și pot fi cumpărate, dacă ai destui bani. Jocul conține vreo 1000 de mașini, dar dintre acestea numai 200 sunt premium. Ce înseamnă premium? Înseamnă că mașina oferă vedere din cockpit și că are grafică la maximum de calitate oferit de joc. Restul mașinilor sunt în general preluate din GT-urile anterioare, au o grafică de vechi generație și nu pot fi folosite cu vedere din cockpit. Deoarece nu pot juca un simulator auto privind din afara mașinii, că nu mă joc cu machetuțele virtuale pentru că am ale mele, reale - exact în fața mea este acum un superb Ford Mustang Fastback din '67 la scara 1:43 - am folosit numai mașini din categoria premium.

Prima observație: grafica este așa și așa. Adică, mașinile standard arată ca dracu', raportat la cerințele actuale.

Ba chiar și cele premium, deși superb realizate, sunt grevate de probleme mari. În primul rând umbrele sunt groaznice, oricum setezi grafica, umbrele arată perfect nenatural, deranjant la modul agresiv pentru ochi. Apoi, interiorul mașinii este prea întunecat, într-un contrast izbitor cu soarele strălucitor din cursele desfășurate pe timp de zi, pe vreme bună. Foarte neplăcut. Altfel, mașinile premium sunt bine făcute, este o plăcere să te uiți la ele.

Pistele. Hm, și aici este o discuție. Cele noi arată bine, iar din cele vechi sunt câteva care au fost actualizate sub aspectul calității grafice. Dar o bună parte din piste arată ca naiba, sunt preluate aproape fără nici o îmbunătățire din GT4. Exemplu elocvent: Laguna Seca. Mi se pare de-a dreptul insultător să ieși pe piață azi cu așa ceva, e de un penibil fără precedent. Un traseu atât de

vechi ca realizare și grafică încât îți vine să dai cu jocul de pământ și să-ți ceri banii înapoi.

Bun, să trecem repede la comparația obligatorie: cum e GT5 la grafică față de NFS Shift? Vizibil mai prost. Deși există piste care arată bine și mașinile premium, la total NFS Shift arată semnificativ mai bine decât GT5. Este adevărat însă, că Shift are probleme pe PS3, celebre fiind sacadările care apar pe anumite trasee, la un număr mai mare de concurenți pe pistă. E clar, deși arată mai bine, Shift cere prea mult de la puterea de procesare a PS3-ului. Pentru care consolă, însă, GT5-ul este foarte bine optimizat, oferind o experiență de joc curgătoare, fără frame-uri deranjante prin lipsa lor - deși există și momente în care observi câte o mică sacadare, dar nimic important. Oricum, spectatorii de pe margine sunt doar desene 2D animate - în Shift ei sunt modele tridimensionale bazate pe captură de mișcare. Iar arborii din Shift arată mult mai bine decât cei din GT5, la fel și clădirile, suprafața pistelor, efectele de lumină, texturile, reflexiile, și țineteți-mă că nu mă mai opresc.

Totuși, privind în ansamblu, câteva dintre pistele din GT5 sunt mai bine realizate decât cele din Shift sub aspectul peisajului, al mediului natural. Chiar dacă amănuntele nu strălucesc prin calitatea detaliului, experiența vizuală este una foarte plăcută, datorită ambientului -



Red Bull X1, prototip conceput special pentru GT5





munți, lacuri, dealuri, păduri. Aici, Shift nu are mai nimic de spus, ceea ce e ciudat având în vedere că alte NFS-uri stau foarte bine la acest capitol.

Simulator

Dar, până la urmă, deși este un major selling point, grafica este prea puțin importantă raportat la calitatea simulării. GT5 se autointitulează, chiar pe coperta jocului, citez: „The real driving simulator”. Și vă pot spune că adevărul este foarte aproape.

Inițial am fost enervat de fizica simulării. Versiunea 1.01 avea probleme, versiunea 1.02 avea probleme, am să vă vorbesc despre versiunea 1.03 apărută cu două zile înainte de scrierea acestor rânduri. Am folosit pentru testare Chevrolet-ul Camaro, pe care îl aveam deja în Race On de la Simbin și în Shift de la EA. Pista pe care am rulat a fost Laguna Seca, pe care o găsim atât în GT5, cât și în Race On și Shift. Ce am observat?

Comportamentul Camaro-ului a fost uimitor de similar în toate cele trei jocuri. Trasele ideale, timpii pe tură, vitezele de abordare ale virajelor, toate au fost foarte apropiate. Camaro-ul a fost rigid, greu de manevrat, puternic și subvirator - o splendoare americană. Vă fac o mărturisire, Chevrolet-ul Camaro este mașina pe care o iubesc irațional de la NFS High Stakes încoace, în toate variantele pe care le-am găsit în jocuri. În GT5 Camaro-ul se mișcă exact cum mă așteptam, cum am

văzut în filmele de pe net și aproximativ precum în alte simulatoare.

Am făcut apoi comparații între Mitsubishi-ul Evo Lancer X din GT5 și cel din NFS Shift. Apoi între Honda S2000 din GT5 și cea din Shift. Ce s-a întâmplat câtă vreme am rulat cu toate assist-urile OFF, adică așa cum este normal pentru simulare maximă?

Cu modelele de stoc, fără upgrade-uri și îmbunătățiri, mașina se comportă natural în GT5 câtă vreme nu treci de limita de aderență. Atât timp cât mergi fără să exagerezi, totul este în parametrii unui simulator bun. Când depășești limita, este aproape imposibil să mai controlezi derapajul pe modelul de stoc. Odată inițiat derapajul, aproape imediat ești neajutorat oricum ai învăța volanul. Asta nu ar fi o problemă dacă s-ar manifesta natural, adică atunci când duci mașina dincolo de limită. Dar, derapajul incontrolabil se inițiază deseori la simpla frânare, dacă aceasta este urmată imediat de un viraj. Practic, la frânare se inițiază derapajul, ceea ce pare să determine o trecere a modelului de pneu la tabela de comportament specifică derapajului, dar din care tabelă nu se mai întoarce la cea de comportament normal în momentul în care tu reduci viteza și/sau tracțiunea și/sau îndrepți volanul. Proastă chestie, care strică experiența de joc atunci când toate assist-urile sunt dezactivate.

Dar, sesizând faptul că derapajul generat de frână comută ireversibil pe tabela de derapaj a pneului, m-am

gândit să reduc probabilitatea ca derapajul să fie inițiat la frânare. Așa că am activat ABS-ul, punându-l pe valoarea 1, din 10 maxim posibil. Uoa! Altă viață! Mașinile au început subit să se comporte firesc, așa cum le cunoașteam din Shift și Race On. Incredibil ce diferență în bine a adus simpla setare a ABS-ului pe 1!... Practic, GT5 a devenit un simulator pe bune, pe care vrei să-l joci fără să te mai oprești, încercând să duci tot mai departe limitele mașinilor și ale tale.

Iar asta cu atât mai mult cu cât diversele upgrade-uri disponibile, care acoperă cam toate componentele mașinii, transformă fiecare model într-o versiune realist mai bună, mai adaptată la competiție. Iar aceste îmbunătățiri sunt de cele mai multe ori subtile, nu în maniera arcade-urilor în care aduc avantaje covârșitoare. În GT5 upgrade-urile contribuie puțin câte puțin la conturarea unei mașini tot mai bine adaptate condițiilor de cursă, tot mai performante, dar fără a te duce în lumea basmelor pe roți, ci în cea a sporturilor cu motor pe bune.

Frecție la masa de lemn

Câteva observații, totuși, am a face asupra fizicii simulării din GT5. În primul rând am impresia că transferul de masă este prea mic, mult redus față de realitate. Știți ce e transferul de masă, nu? E ceea ce face ca botul mașinii să se ridice când accelerezi puternic sau să se coboare la frânarea mai viguroasă. De asemenea, transferul de masă poate fi folosit ca să iei virajele mai ușor în unele situații, v-am mai spus cum în articolul de WRC 2010, și am să vă repet aici: înainte de un viraj la stânga, spre exemplu, tragi un pic de volan spre dreapta. Asta va deplasa masa mașinii către exteriorul acestui fals viraj către dreapta, adică către stânga. Astfel, la intrarea în virajul real, cel către stânga, vei avea masa mașinii așezată spre centrul curbei, ceea ce va ajuta la așezarea impecabilă în viraj și la ieșirea rapidă din acesta. Astfel de tehnici sunt deseori folosite în raliuri, unde cursa suspensiei este suficient de mare ca transferul de masă să aibă un impact puternic asupra comportamentului acesteia în viraje.

În GT5, chiar și la modele de mașini de stradă, cu

suspensia largă, ca să zic așa, transferul de masă se simte puțin în volan și la deplasarea mașinii, iar vizual și mai puțin, nenatural de puțin. În general, deși am putut folosi tehnica transferului de masă și cu mașinile sport cu suspensia tare, am rămas cu impresia că transferul de masă este mult prea mic în GT5. Că este o scăpare sau o decizie voită a producătorilor, nu știu. Cert este că experiența de joc nu este afectată semnificativ atât timp cât folosești modele care în mod real au suspensia tare și scurtă, dar la celelalte, realismul este în suferință.

În schimb, la mașinile cu suspensie tare apare o altă problemă - vederea se „scutură” prea puțin. Am fost foarte neplăcut surprins că mare parte dintre piste sunt drepte ca în palmă, la modul cel mai nenatural. Doar unele dintre piste, câteva din cele noi și din cele vechi care au fost revizuite mai în amănunt, oferă scuturarea camerei la trecerea peste neregularități ale suprafeței de rulare. Restul sunt picnicuri de duminică, domestice, casnice, nu curse crâncene în care ai impresia că acum se duce totul dracului în decor, iar viteza este demențială. Și nu e vorba numai de senzație, dar și de problemele mari de pilotaj pe care astfel de neregularități ar trebui să le aducă și care sunt atenuate și puține, doar pe unele piste. Sub acest aspect, NFS Shift este regele la ora actuală, senzația de viteză și scuturăturile peste cuiele pistei nu doar că oferă un realism vizual fără precedent și o imersiune fără egal în lumea simulatoarelor, dar te pot arunca de pe pistă dacă îți păstrezi sângele rece și controlul volanului.

Tot mai bine

Că tot am pomenit mașinile de raliu - dacă vă place așa ceva, jucați GT5. Neapărat! Nu sunt multe modele de astfel de automobile, dar ce poți face cu cele existen-

te este superlativ. De fapt, am fost cu adevărat convins că GT5 este un simulator auto numai după ce am parcurs câteva probe de raliu. Ceea ce m-a surprins în primă instanță a fost extraordinara implementare a force feedback-ului în raliurile din GT5, în nici un simulator de raliu de până acum nu m-am simțit atât de bine conectat la suprafața de rulare prin intermediul sistemului de direcție, este uimitor, literalmente uimitor. Adăugați la asta și excelenta fizică a comportamentului mașinii și veți obține un simulator de raliu cum nu am mai avut ocazia să încerc până acum. Incredibil! Iar la asta și-a adus contribuția și volanul Logitech Driving Force GT, care în raliu și-a arătat cu adevărat calitățile sale deosebite. Nu l-aș lăuda dacă nu aș fi fost impresionat la modul cel mai plăcut.

Dar, chiar dacă fizica demonstrată în raliuri este superlativă, lucrurile nu stau la fel în ce privește coliziunile. Acestea sunt prea elastice, iar damage-ul minor. De fapt, se pare că damage-ul devine mai realist numai după ce ajungi la nivelul 40 - de ce dracu' o fi așa, doar producătorii pot înțelege!... Măcar, aderența la marginile drumului este crescută, mult mai mare decât în alde Shift, unde poți aluneca precum într-un tub uns cu grăsime pe obiectele și îngrădirile laterale. În GT5 atingerea suprafețelor aflate la marginea drumului - clădiri, tuneluri, garduri, protecții - induce suficientă fricțiune cât să încetească semnificativ partea respectivă a mașinii și să inducă virajul forțat pe latura cu pricina, inclusiv până la rotația cu 180° a automobilului.

A PS3 must

Din păcate, nu am putut să testez multe mașini, deoarece economia jocului este mult prea dură. Unele modele costă până și 20.000.000 de credite, care se căș-

tigă foarte, foarte greu. În general, prețurile sunt cam mari și te opresc de la a te bucura prea curând de cele 200 de modele premium oferite de joc. După mine, asta este o chestie stupidă și o forțare neplăcută la care ești supus în mod artificial pentru a face cât mai multe curse ca să câștigi creditele necesare achiziționării unor modele de excepție.

Tocmai de aceea, vă recomand să dați o căutare pe Google după „gt5 birthday glitch” ca să găsiți o metodă de a face rost mai ușor de mașinile scumpe. Asta dacă nu se vor găsi niște stupizi pe la Sony care să elimine șmecheria asta printr-un patch ulterior...

No, cam atât am reușit să vă spun despre GT5 în timpul și paginile disponibile. Pe scurt, jocul merită pentru posesorii de PS3, dar nu mi-aș cumpăra un PS3, inclusiv volanul Logitech DF GT obligatoriu, numai ca să pot juca GT5. La orizont, pentru PC se află GTR 3-ul celor de la Simbin, iar de la EA va veni Shift 2 pe la jumătatea anului viitor - iar acelea vor fi simulatoare redutabile. Eu aș băga mai degrabă bani într-un volan bun pentru PC-ul deja existent, decât într-un PS3 și GT5. Asta cu atât mai mult cu cât pe PC toate simulatoarele auto au parte de moduri și adăugiri de piste și mașini create de fani, care aduc enorm de mult în plus față de produsul inițial.

Și GT5 are parte de adăugiri, dar sub formă de patch-uri care definitivează părțile din joc discutabile sau nefinite rămase în urma lansării premature a acestui titlu. Pentru că GT5 are pistele și mașinile lui ce îl fac memorabil din când în când, pe lângă care există și mult conținut sub așteptări. Cert este că Polyphony Digital sunt puși pe patch-uit din greu, uneori la interval de câteva zile apărând update-uri care chiar aduc îmbunătățiri semnificative.

Marius Ghinea

+

VERDICT

LEVEL

simularea fizică

grafica, unde este bună

raliu, ploaie, noapte

coliziunile

grafica, unde este proastă

economia

PE SCURT:

Dacă ai un PS3, este obligatoriu ca cel târziu ieri să-ți fi cumpărat Gran Turismo 5. Altfel te duci și îți iei un volan Logitech Driving Force GT, ca să simți deosebit ce este vorba cu adevărat în jocul pe care l-ai cumpărat ieri. Dă-mai plasina o ai deja, copchil răsfățat (parvenit angajat la guvern), așa că nu-ți mai trebuie decât un sistem Home Theater 5.1 cu Dolby Digital ca să asuzi impresiile minunate coloană sonoră și efectele speciale. GT5 merită experiența completă.

8.9

Gen Racing Sim

Producător Polyphony Digital

Distribuitor Sony Computer

Entertainment Ofertant Partenerii SCEE în România ON-LINE

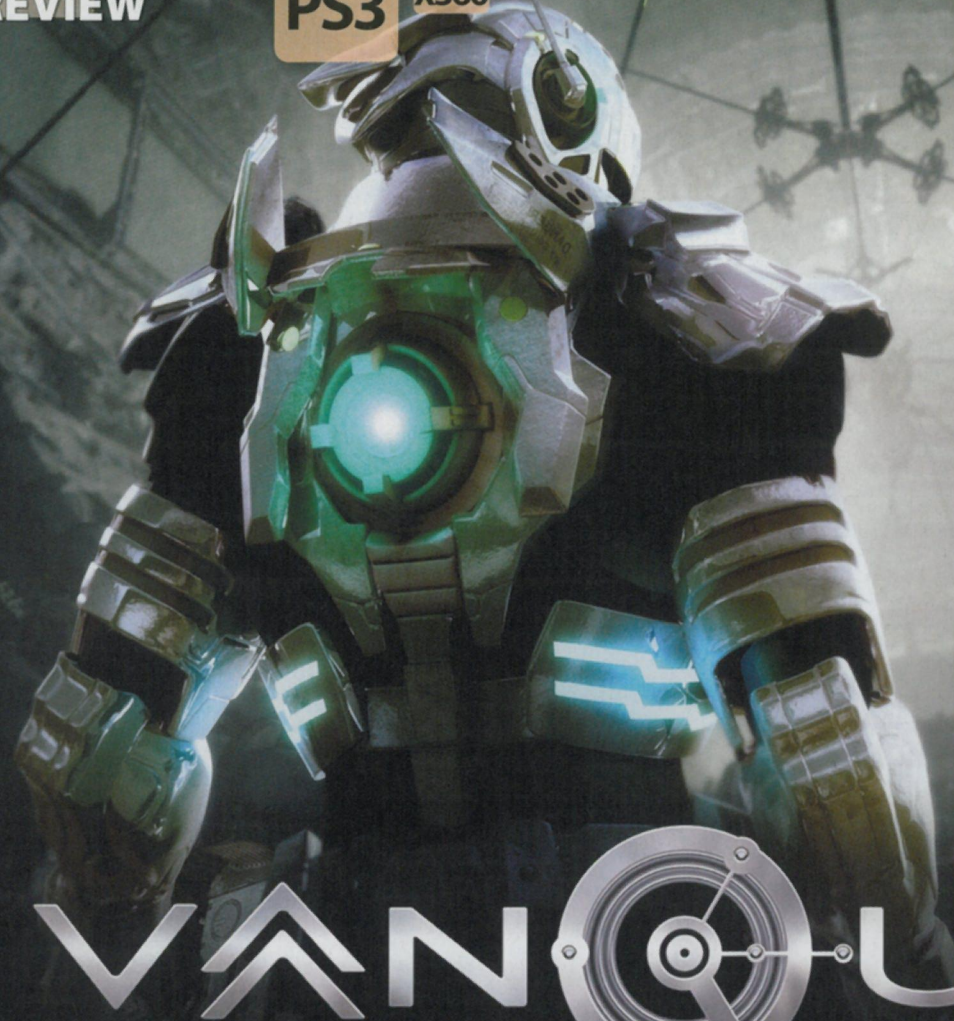
www.gran-turismo.com

CERINTE MINIME:

Consola PlayStation 3

ALTERNATIVA FORZA MOTORSPORT 3

Habar nu am cu ce se mănâncă Forza Motorsport 3, de pe Xbox 360, dar peste tot oamenii compară GT5 cu FM3. Așa că, mi-am spus eu, dacă alla e jocul la care este raportat GT5 când e vorba de simulatoarele auto de consolă, probabil că poate fi recomandat ca alternativă.



VANQUISH™

Cnutul și rusul

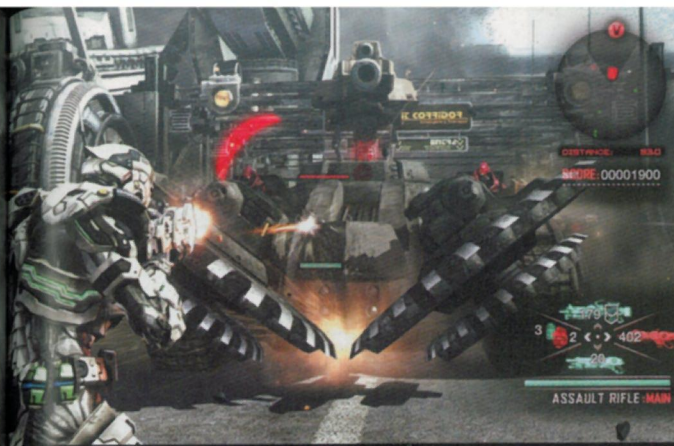
Rușii nu au o istorie liniștită și nici o reputație de oameni înțelecători sau iubitori de viață. Zeci de ani, lumea a stat cu sufletul la gură să vadă cum se trezește ursul siberian la viață și la globul la șuturi. Sute de ani înainte, cnutul și votca au fost prietenii cei mai buni ai rusului de pretutindeni și nimeni nu le putea spune altfel. Milioane de țărani pentru care țarul era Dumnezeu, iar boierul era ciuma au murit ca proștii pentru ca zece-cinșpe proști de la conducere să se simtă bărbați adevărați. Dar cui îi pasă, sunt doar mușici, nu? Ce drepturi au ei? Încet, încet, lumea se

schimbă, iar puterea își modifică forma. Violența nu mai este atât de fățișă, dar toți știm despre traficul de carne vie, despre fetele de 14 ani care trec prin zeci de mâini până ajung la cel care le va ține în puf și palme, despre drogurile ce pornesc războaie și despre gazul folosit la strâns cu ușa guverne întregi. Da, chiar și puternicul și incoruptibilul nostru guvern.

Multă vreme, Rusia, URSS-ul, sovietul a fost fantoma ce a bântuit o lume întreagă, a speriat copiii de țată și fetele mari, a băgat bărbații în lagăre și a construit uzine unde trebuiau să fie livezi. Crezi că s-a terminat? Deschide televizorul! Ei, s-a terminat?

Cucerirea spațiului

Acum ai cumva vaga impresie că totul merge spre bine. Aștepți cu nerăbdare 2012 să vezi dacă intrăm cu adevărat în centura fonică intergalactică. Tot ce-i posibil, doar am intrat în NATO. Sunt curios dacă, în momentul în care Pământul intră în această centură fonică, România o să intre odată cu ceilalți sau va aștepta o invitație specială din partea americanilor, după ce mai semănăm cine știe ce hârtie prin care renunțăm la bunăstarea spațială pentru un scut aerian performant. Destul despre viitorul probabil, este cazul să trecem la cel improbabil. Un viitor prevăzut de producătorii de jocuri, care,



ai dracu', nu văd floricele pe câmpii în anii ce vor urma. Numai dezmăț capitalist, comploturi sioniste, atentate islamiste și violențe comuniste.

Sega și Platinum Games ne propun spre rezolvare un nou conflict ce are la bază dorința de putere a rușilor și iubirea de glie a americanilor. Cândva într-un viitor ce pare și foarte apropiat, dar și foarte îndepărtat, americanii lansează în spațiu o platformă energetică ce încearcă să capteze energia soarelui pentru a rezolva criza de energie a planetei. După ce totul a fost pus pe roate, în Rusia are loc o lovitură de stat și la conducerea țării ajunge un ultranaționalist dement, Victor Zaitsev. Evident că acest conducător al faimosului Ordin al Stelei Rusești nu se poate abține și debarcă în forță pe platforma spațială. Focalizând energia soarelui într-o undă, prăjește întregul San Francisco și face pregătiri intense pentru a rezerva aceeași soartă și New York-ului. Cum acest lucru nu se poate întâmpla, președintele Americii, Elizabeth Winters, trimite o trupă specială pe platformă, în frunte cu lt. colonelul Burns. Deși acest colonel Burns este o prezență masivă, impunătoare și nemiloasă, nu el este eroul jocului, ci Sam Gideon. Acesta este un fel de dr. Freeman al Half-Life-ului. O minte luminată, un om de știință desăvârșit, dar cu un talent fenomenal pentru lupta armată.

De fapt, scopul pentru care Sam este trimis pe platformă este mai degrabă științific decât militar. El trebuie să testeze ARS-ul. Augmented Reaction Suit este un costum a la Power Rangers, echipat cu multe arme și mecherii menite să-ți salveze pielea, dacă este nevoie. Pe lângă cele trei arme și două tipuri de grenade pe care acest costum ți le pune la dispoziție în orice moment, adevărata sa valoare stă în posibilitatea de a încetini timpul. Un fel de bullet time științific, această încetinire a timpului o activezi în momentul în care execuți o eschivă sau ești pe cale să mori. Când costumul simte că nu mai ești în stare să primești încă un pumn în gură, încetinește limbile ceasului, dându-ți posibilitatea de a sări în spatele unui adăpost. Dar costumul nu se oprește doar aici, el dispune și de niște reactoare magnifice, ce

te ajută să te deplasezi cu o viteză fantastică în plan. Cele două abilități ale costumului se dovedesc a fi ucigătoare când sunt folosite împreună.

O capodoperă grafică, acest costum este o îmbinare perfectă de elemente aflate în continuă mișcare. Doar pentru toate agregatele, fășăile și aburii pe care îi scoate în mod constant costumul și trebuie să lauzi jocul pentru modul său de prezentare. Însă când deschizi ochii mai bine și îi deziilești de pe costum pentru a privi în jur, îți dai seama că tot ce te înconjoară este făcut la mare artă. Deși mediul nu este variat (totul petrecându-se pe aceeași stație spațială), există o varietate în ceea ce privește arhitectura și scara. Niciodată nu vei ști ce te așteaptă de partea cealaltă a unei uși, iar această continuare de descoperire de noi elemente îi dă jocului un farmec deosebit și special. Nu mulți sunt cei care reușesc să creeze un infinit de medii cu aceleași trei elemente componente: fier, sticlă și aluminiu.

La luptă, răzeșii mei!

Nici la capitoul gameplay jocul nu stă deloc prost. Ba chiar din contră. Este un joc deosebit de antrenant și, mai ales, greu. Surprinzător de greu chiar de la primele minute de joc. Nu te-ai fi așteptat să mori într-un asemenea hal dacă nu caști ochii. După primele două morți stupide, te prinzi repede de faze și, dacă mai mori după aia, este doar pentru că ești slab și nu pentru că jocul nu este fair play. Un 3rd person shooter clasic, Vanquish este foarte asemănător cu Gears of War, mai ales că sistemul de cover funcționează la fel de bine ca și în jocul mai sus menționat. Trecerea de la un cover la celălalt este imperios necesară, deoarece inamicii sunt foarte preciși și răi. Din nou, reactoarele din dotare intră în funcțiune și sunt un mod perfect de a evita gloanțele și laserele RI-urilor. RI este un acronim ingenios folosit de producătorii jocului pentru Russian Intelligence, roboștii controlați de Zaitsev și făcuți bucăți de Sam.

O găselniță interesantă a producătorilor este posibilitatea de a face upgrade armelor din dotare cu cele

găsite pe jos. Astfel, dacă una dintre cele trei arme cărate deodată de tine își găsește echivalentul pe podea, iar tu o ridici, cea din dotare primește automat o steluță. Trei steluțe fac un nivel de upgrade. Ca la școală, la trei buline roșii, ai un 10. Pe lângă acest upgrade destul de lent, mai există și upgrade-ul direct, care se face cu echipament lăsat de boșii și mini-boșii pe care îi vei întâlni pe parcursul jocului. Pentru că tot suntem aici, trebuie să vă spun că luptele cu boșii sunt unele dintre cele mai antrenante și mai interesante pe care le-am văzut. Se pot compara cu cele din Lost Planet. Fiecare dintre acești boși are punctele sale nevalgice pe care trebuie să le descoperi singur, dar și lovituri ce înseamnă moarte instantanee pentru jucător. Trebuie să stai mereu atent la ce fac boșii sau te vei trezi chiseliță.

Jocul este excelent ca senzație și zone și lasă de dorit doar prin lipsa unei povești mai interesante și mai elaborate. În afară de intro, nimic din ce se întâmplă pe parcurs nu te scoate din monotonia focului continuu. Păcat, căci dacă ar fi avut o poveste adevărată, Vanquish ar fi fost un joc de 10.

Konic

VERDICT LEVEL



- ▶ experiență vizuală desăvârșită
- ▶ gameplay antrenant și adversari duri
- ▶ lupte adevărate cu boși adevărați
- ▶ poveste ca și inexistentă
- ▶ personaje tipic japoneze, prea puțin pe gustul meu

PE SCURT:

Un mod excelent de a petrece aproape opt ore de acțiune furibundă în fața televizorului. Acțiune, acțiune, acțiune. Păcat că, în afară de acțiune, nu are mare lucru.

Gen 3rd person shooter Producător Platinum Games Distribuitor SEGA
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.sega.com/vanquish
CERINTE MINIME:
Consolă PS3 sau X360

ALTERNATIVA GEARS OF WARS

Pe aceeași idee, doar că Gears of Wars îți permite să te mai joci cu un prieten. Păcat, că, în afară de acțiune, nu are mare lucru.

9

Ori suntem sportivi, ori nu mai suntem

SPORTS CHAMPIONS™

Succesul consolei Nintendo Wii nu mai este o noutate pentru nimeni. Controlarea jocurilor pe baza mișcărilor efectuate de persoana din fața televizorului s-a dovedit a fi rețeta câștigătoare pentru Nintendo, care, în cursa generației actuale de console, a reușit să-și depășească vizibil principalii contracandidați. După câțiva ani în care Microsoft și Sony au încercat să dea replica prin ce știau ei mai bine să facă (exclusivități de mare anvergură, grafică HD impresionantă sau tot felul de servicii online), cei doi jucători de pe piața consolelor de jocuri au ajuns la concluzia că nu au altă variantă și, pentru a ține pasul cu Nintendo, trebuie să implementeze motion controls în actualele lor sisteme. Astfel au luat naștere Kinect (pentru Xbox 360) și PlayStation Move.

În timp ce Microsoft a mers pe o soluție inedită, implementând în Kinect un sistem de camere 3D, capabile să recunoască mișcările corpului uman în spațiul tri-dimensional, Sony a preferat să meargă pe drumul deja trasat de Nintendo, folosind un controller separat. Totuși, acuratețea noului PlayStation Move este mult peste ceea ce oferă Nintendo în Wiimote, timpul de răspuns foarte bun fiind de asemenea un avantaj în fața concurenței de la Microsoft. Însă, până la urmă, nu avantajele tehnologice contează în acest veritabil război al motion controller-elor, cele mai importante fiind aplicațiile care vor face uz de aceste noi periferice. Cu alte cuvinte, degeaba ai specificații tehnice dacă nu ai jocurile prin care să le pui în valoare...

Astfel ajungem și la Sports Champions, poate cel mai important titlu de lansare oferit de Sony pentru

Move. Nu-ți trebuie prea mult spirit de observație pentru a realiza faptul că Sports Champions este o replică la Wii Sports. Toți producătorii de titluri motion-controlled au ales, cel puțin la început, să meargă pe această rețetă a colecțiilor de mini-jocuri sportive. Și totuși, cu ce se deosebește acest joc de oferta deja existentă?

D'asta sunt eu campion...

În primul rând, grație puterii de procesare net superioare a consolei PlayStation 3, Sports Champions este un joc high definition, cu un aspect grafic mult mai realist decât Wii Sports. Spre deosebire de titlul de la Nintendo, unde la probele sportive incluse puteau participa așa-zișii Mii, avatururi create după chipurile și asemănarea jucătorilor din fața televizorului, Sports Champions nu permite un asemenea nivel de personalizare.

În schimb, în titlul realizat de Sony sunt oferite zece personaje jucabile, predefinite, fiecare având propriile particularități fizionomice, precum și anumite înclinații, care, teoretic, ar trebui să le ofere unele avantaje în anumite discipline sportive. Spre exemplu, una dintre protagoniste, Belle, este gimnastă și provine din, ați ghicit, România! Este un pic ciudat că aceste personaje preferă activități precum fotbalul, cursele auto sau artele marțiale, discipline sportive care nu prea au nimic în comun cu cele prezente în Sports Champions. Totuși, aceste înclinații nu influențează comportamentul personajelor controlate direct de jucător, ci mai degrabă pe cel al adversarilor controlați de AI.

Și pentru că tot a venit vorba de disciplinele inclu-

se în Sports Champions, acestea sunt șase la număr, unele dintre ele nefiind tocmai populare. Astfel, jocul oferă golf cu discuri frisbee, tir cu arcul, volei pe plajă, bocce, tenis de masă și, cireașa de pe tort, un soi de duel, în care participanții, echipați cu scuturi și arme în stilul gladiatorilor, trebuie să se snopească în bătaie. Fiecare probă sportivă de acest fel include un mod de joc de tip campanie (în care trebuie înfruntate toate personajele pe diferite niveluri de dificultate), free play (sesiuni de joc „la liber”, atât single player, cât și multiplayer), precum și un Challenge Mode (de obicei, variațiuni foarte amuzante pe tema respectivului sport - spre exemplu, la tenis de masă, trebuie distrus un roboțel mișcător cu ajutorul retururilor efectuate de jucător).

În Wii Sports, acțiunile efectuate de personajele controlate se realizau prin intermediul unor mișcări de Wiimote predefinite. Sports Champions, în schimb, folosește controlul de tip 1:1, personajele de pe ecran reproducând, pe cât posibil, mișcările celui care mănuieste controller-ul PlayStation Move. Din păcate, aceste implementări variază de la joc la joc, pentru unele dintre sporturile incluse fiind recomandate două controller-e Move. Totuși, aceasta nu este decât o simplă recomandare, toate jocurile putând fi jucate și cu ajutorul unui singur astfel de motion controller.

Gladiator Duel

Prima disciplină sportivă pe care am încercat-o în Sports Champions este, în esență, un joc de lupte, în care mișcările de atac și apărare sunt efectuate prin intermediul PlayStation Move. Există două modalități de control în acest mod de joc, diferențiate de numărul de controller-e

pe care le ai la dispoziție.

În cazul în care jucătorul dispune de două Move-uri, fiecare dintre acestea controlează mișcarea uneia dintre mâinile personajului. Astfel, cu un controller poate fi mișcat scutul, iar celălalt este folosit pentru manevrarea armei. În cazul unui singur Move, acesta controlează în mod implicit mișcarea sabiei; atunci când este apăsat triggerul T, prin intermediul aceluiași controller, se mișcă scutul. Poate părea un pic complicat în teorie, însă această metodă de control funcționează neașteptat de bine.

De asemenea, deși jucătorul nu influențează direct deplasarea personajului de pe ecran, prin intermediul butoanelor incluse pe controller pot fi efectuate diferite mișcări speciale, mai spectaculoase, cum ar fi rostogolirea atunci când personajul este doborât la pământ sau atacul din săritură. Există și un super bar, care se umple atunci când sunt blocate cu succes loviturile adversarului. Când această bară este plină, se poate iniția un atac special, care, cu ajutorul mișcărilor de Move, poate fi transformat într-un combo cu adevărat devastator.

Archery

Tirul cu arcul este de asemenea o disciplină care beneficiază de două modalități de control, în funcție de numărul de controller-e pe care jucătorii le au la dispoziție. Cu două controller-e Move, una din mâini va manevra săgeata, în timp ce a doua va ține loc de arc.

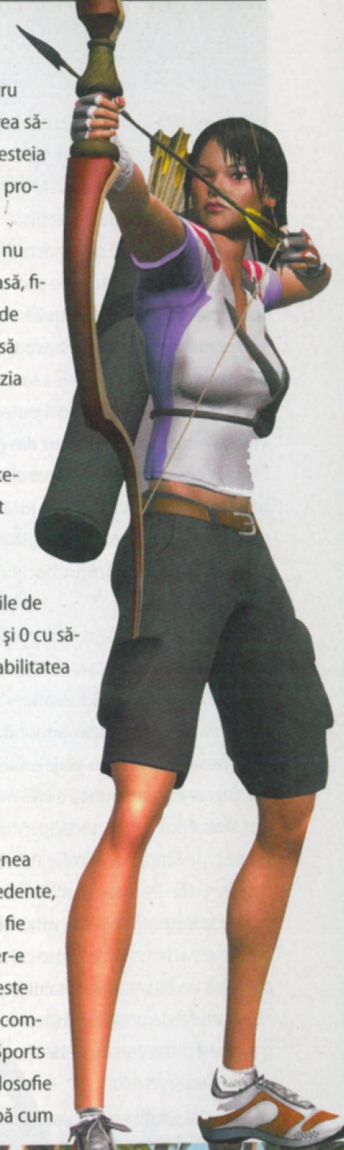
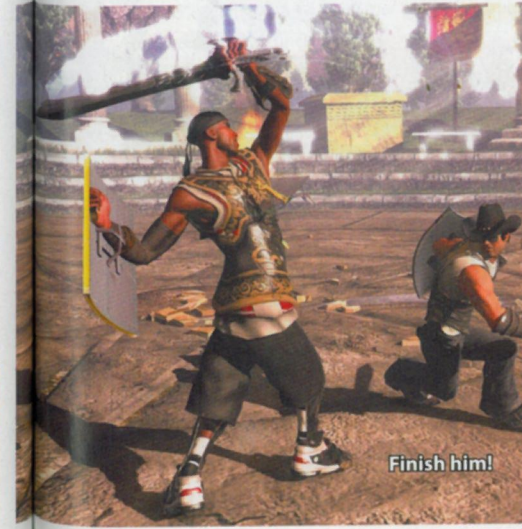
Atunci când este folosit un singur controller, acesta va fi utilizat pentru a simula doar manevrarea săgeții, de la scoaterea acesteia din tolbă și până la tirul propriu-zis.

Această disciplină nu este tocmai spectaculoasă, fiind mai degrabă un soi de point and shoot, menit să scoată în evidență precizia tehnologiei incluse în PlayStation Move.

Totuși, varietatea obiectelor ce trebuie ochite (tot felul de bostani, ținte mișcătoare sau saci de bani), precum și modulurile de joc speciale (cum ar fi X și O cu săgeți) ridică un pic rejucabilitatea acestei discipline.

Beach Volleyball

Deși oferă, asemenea probelor sportive precedente, posibilitatea de a folosi fie unul, fie două controller-e Move, voleiul pe plajă este probabil cea mai slabă componentă a pachetului Sports Champions. Întreaga filosofie din spatele jocului, după cum





spuneam și la început, se bazează pe reproducerea fidelă a mișcărilor motion controller-ului. Totuși, voleiul face opinie separată, doar servele fiind efectuate cu ajutorul unor manevre cât de cât realiste.

În rest, voleiul din Sports Champions se bazează aproape în exclusivitate pe secvențe scriptate, asemănătoare oarecum clasicelor quick time events. În anumite momente, jucătorul este nevoit să execute gesturi cu ajutorul Move-ului pentru a salva mingi, a pasa pentru coechipier sau pentru a lovi puternic mingea. De altfel, voleiul este și singurul sport din pachetul Sports Champions care trebuie jucat alături de un partener (controlat fie de AI, fie de alt jucător uman). Astfel, nu de puține ori, inteligența artificială poate rezolva singură unele meciuri, aportul jucătorului fiind redus la minimum.

Bocce

În ciuda denumirii exotice, bocce nu este altceva decât clasicul joc cu bile, adoptat, acum câțiva ani buni, și de pensionarii de pe plajele litoralului românesc. Primul concurent aruncă o bilă mai mică, ce va juca rolul de țintă. Apoi, ambii participanți la joc trebuie să-și arunce, pe rând, bilele colorate cât mai aproape de bila-țintă. Deși există mai multe trucuri, regula universală rămâne valabilă: câștigă cel ale cărui bile sunt plasate cel mai aproape de bila țintă la finalul jocului. Un fel de portofelul (pentru cine a prins vremurile de glorie ale surprizelor Turbo), dar cu bile.

Puține lucruri pot fi reproșate controlului din această disciplină a lui

Sports Champions. Mișcarea controller-ului chiar influențează în mod corect și realist felul în care personajele aruncă bilele, bocce nefiind totuși „vedeta show-ului”. Cu alte cuvinte, „works as advertised” și cam atât.

Disc Golf

Dacă ar fi să-mi aleg disciplina sportivă preferată din Sports Champions, aceasta ar fi fără urmă de îndoială golful cu discuri. După cum îi spune și numele, această probă se desfășoară după regulile jocului de golf, existând terenuri cu dealuri, copaci, râuri și alte obstacole, la sfârșitul cărora se găsește ținta (reprezentată aici de un soi de coș metalic de dimensiuni apreciabile). În locul croselor și al clasicei mingi albe, aici se folosesc discuri frisbee de diferite tipuri, unele adaptate zborurilor pe distanțe mai lungi,

alte orientate către precizie. Jucătorul care reușește să-și introducă propriul disc în coșul metalic amintit mai devreme, folosind cel mai mic număr de aruncări, câștigă. Din nou avem parte de o preci-

zie impresionantă, mișcarea mâinii de aruncare a personajului fiind controlată exemplar cu ajutorul motion controller-ului. Sunt prezenți de aseme-

nea termenii specifici ai acestui sport, precum „Birdie”, „Par” sau „Bogey”, care reprezintă surplusul sau deficitul de lovituri necesare pentru a lovi ținta. De departe cel mai satisfăcător moment trăit în Sports Champions a fost când am reușit un as, nimerind coșul din prima aruncare, de la o distanță de câteva sute de metri. După cum am spus-o și mai devreme, fără îndoială, disc golf este highlight-ul acestei colecții.



Domnișoara Belle, aruncând discuri într-o Românie înzăpezită



Ball's on fire!!!

Table Tennis

Și pentru că niciun astfel de pachet de mini-jocuri sportive nu duce lipsă de o variațiune pe tema jocului de tenis, Sports Champions vine cu propria implementare de ping-pong. Aș îndrăzni să spun că jocul de față este de departe cel mai dificil dintre toate, necesitând o perioadă de adaptare mai lungă. În primul rând, tenisul de masă din Sports Champions este un joc mult mai „așezat” decât îmi închipuim la început. Mișcările bruște și rapide nu fac altceva decât să trimită mingea pe pereți, eventual adăugându-i și un efect ciudat.

În schimb, abordat într-o manieră relaxată, cu mișcări de mână scurte și controlate, jocul capătă o cu totul altă dimensiune. Totuși, modul în care se execută servele mi s-a părut limitat și nu prea eficient. Dacă la început m-am chinuit efectiv să înving primii adversari, spre sfârșitul cupei single player deja eram mult mai stăpân pe sine, obosindu-mi oponentul cu lovituri precise, plasate în extremitățile mesei. Pe lângă latura realistă a jocului, există și o serie de elemente vizuale ajutătoare, care indică locul în care mingea va cădea pe masă, dar și pozițiile cele mai recomandate în care propria paletă ar trebui să lovească mingea. Nu lipsesc nici loviturile „de grație”, în care mingea ia foc datorită puterii cu care a fost lovită.

Având în vedere „precedentul” creat de Wii Sports, probabil că tenisul de masă va fi cea mai populară probă din Sports Champions, atunci când vine vorba de confruntările multiplayer.

Ce faci cu mâna ta, Sports Champions se numește

Poate cea mai importantă trăsătură a lui Sports Champions este modul în care jucătorul percepe creșterea în dificultate și adaptarea la fiecare joc în parte. În afara unor excepții notabile (voleiul fiind, de departe, cea mai evidentă), niciodată nu ai senzația că jocul trișează sau că nu-ți reproduce așa cum ar trebui mișcările. Sports Champions îți lasă senzația că, dacă greșești, o faci din vina ta, acest lucru având darul de a ambiționa jucătorii și mai mult.

Din păcate, nu toate lucrurile sunt atât de roz în jo-

cul celor de la Sony. Dacă la capitolul grafic, personal, nu am ce să-i reproșez jocului (prefer oricând aspectul realist și un pic steril din Sports Champions peisajelor parcă desprinse din desene animate din Wii Sports), alte consecvențe știrbesc din plăcerea de joc.

După ducerea la bun sfârșit a fiecărei cupe, jucătorul se poate poza într-o poziție triumfătoare, alături de un obiect specific probei pe care tocmai a terminat-o (sabie, minge de volei, arc etc.). Aceste poze pot fi salvate în profilul jucătorului sau urcate pe Facebook prin intermediul opțiunii incluse în joc. Totuși, odată o poză salvată în profil, aceasta nu mai poate fi vizionată decât din interiorul jocului, lipsind opțiunea de bun simț de a salva fotografia și pe hard diskul consolei. Astfel, singura variantă viabilă de a exporta aceste fotografii rămâne upload-ul pe Facebook. Dacă datele de autentificare pentru acesta nu sunt însă setate din meniul consolei, ghinion, nu aveți cum să le modificați din joc.

De asemenea, Sports Champions nu include multiplayer online, ci doar local. Astfel, ați face bine să eliberați spațiul în camera în care aveți de gând să jucați și să feriți pe cât posibil lustrile sau alte obiecte casabile care s-ar putea afla pe traiectoriile mișcărilor de controller. Din fericire, grație materialului cauciucat din care este realizată bila colorată cu care este dotat Move-ul, riscul ca acesta să sufere anumite daune în timpul partidelor mai „efervescente” este aproape inexistent. Singura legătură a lui Sports Champions cu mediul online este prezența

unor leaderboards pentru fiecare disciplină în parte, un pic cam puțin pentru un joc care s-ar dori a fi titlul-fanion al PlayStation Move.

Muzica este de asemenea generică și previzibilă, maimuțările personajelor principale neajutând prea mult la crearea unei atmosfere credibile. Din fericire, poate fi folosită drept coloană sonoră și colecția personală de muzică de pe hard diskul consolei.

Sportiv au ba?

Până la urmă întrebările care apar sunt „merită să-mi cumpăr Sports Champions?” și „merită să-mi achiziționez un PlayStation Move pentru a juca Sports Champions?”. Dacă ați făcut deja pasul către un controller Move, atunci probabil că jocul de față este cea mai recomandată achiziție la momentul actual.

Dacă PlayStation Move nu v-a convins încă, atunci în mod sigur nici Sports Champions nu o va face.

În ciuda controlului ultra-precis din majoritatea acestor jocuri, parcă aveam pretenții mai mari din partea acestui titlu. În schimb, am primit o copie mai dichisită a deja învechitului Wii Sports. Aceași Mărie, cu altă pălărie.

■ Cosmin Aionită

VERDICT LEVEL



- ▶ „dacă greșești, o faci din vina ta”
- ▶ disc golf, gladiator duel, table tennis
- ▶ aspectul grafic curat
- ▶ fără multiplayer online
- ▶ voleiul pe plajă
- ▶ personajele stereotipice

PE SCURT:

Cine are Move, ar trebui să dea fuga și să cumpere Sports Champions. Cine nu, nu.

7.6

Gen Sports Producător SCE San Diego Studio/Zindagi Games Distribuitor Sony Computer Entertainment Europe Ofertant Partenerii SCE în România ON-LINE us.playstation.com/games-and-media/games/sports-ps3.html

CERINTE MINIME:

Consolă PlayStation 3

ALTERNATIVA WII SPORTS RESORT

Dacă doriți ceva mai multă precizie în sporturile virtuale, puteți încerca și Wii Sports Resort. Această colecție de mini-jocuri necesită însă un Wii Motion+ (addon pentru clasicul Wii Remote) pentru a se apropia de controlul fin din Sports Champions.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Țara măgarului Kong se întoarce (!?)

Donkey este de fapt o maimuță. Cea mai influentă maimuță din istoria jocurilor. Eroul negativ din jocul cu același nume apărut în 1981, joc cu care Nintendo a ales să testeze piața „Arcade” americană (jocuri de sală, cum sunt numite la noi). Titlul a ajuns să vândă cele mai multe mașini (arcade) din acea perioadă, l-a lansat pe Mario, a fost primul joc din istorie care a avut story, a generat atât de multă valvă încât Universal a dat în judecată Nintendo reclamând faptul că Donkey Kong este o copie a lui King Kong și, nu în ultimul rând, a dat aripi companiei Nintendo, care a lansat, cu ajutorul banilor câștigați de pe urma vânzărilor, consola NES/Famicom. Pentru cățiva DK este și motivul pentru care există astăzi The King of Kong: A Fistful of Quarters, cel mai de succes documentar despre jocuri de până acum.

Pentru mine, seria Donkey Kong, și mă refer aici la titlurile apărute între '94 și '96, nu la cele originale cu care

m-am intersectat prea puțin, a ținut loc de Mario, Pac Man, Sonic... completați voi aici jocul cu cea mai mare influență asupra copilăriei voastre. După ce am încercat DK, cu lumile lui pre-renderizate (printre primele jocuri care au folosit această tehnică), cu maimuțele lui pline de personalitate (producătorii – Rare – au modelat personajele și le-au scanat apoi pas cu pas pentru a da fluiditate și naturalețe mișcărilor și acțiunilor lor), cu genialitatea level designului (care-ți permitea să termini un nivel cu oricare dintre cele două maimuțe, care veneau cu abilități diferite - putere, viteză, greutate, salt, atac), niciun alt platformer 2D nu a mai contat. DK este motivul pentru care Mario mi-a părut mereu șters, cu o grafică sărăcăcioasă (minimalistă aș vrea să spun, dar eram prea mic atunci ca să înțeleg conceptul), Sonic era o cursă nebulă, dar fără mintea, diversitatea și complexitatea DK-ului care oricum arunca în luptă câteva niveluri de memento cu carturi miniere care puteau rivaliza oricând cu

DON KING KONG

Procesul, tipic american aș putea spune, dintre Universal și Nintendo a fost câștigat de Nintendo. Universal nu deținea copyright-ul asupra numelui/noțiunii King Kong, nume care de fapt devenise public cu ceva vreme în urmă tot la „cererea” Universal.



Butoaiele explozive și toate celelalte variațiuni ale lor nu puteau lipsi din acest joc. Templele Maimuțase însă sunt o adădire bine-venită. Intrările în temple la fel.

Ca de obicei, modelarea personajelor este extraordinară. Până și expresiile faciale au un rol bine stabilit în diferitele acțiuni și ipostaze din joc.

Rele

În momentul în care am auzit că Retro Studios, oamenii din spatele seriei Metroid Prime (Rare a fost cumpărată de Microsoft între timp), lucrează la un nou DK și doresc să-l facă în spiritul celor vechi, mi s-au aprins becululele. Ba chiar m-am ferit să citesc sau să mă uit peste capturi ori filmulețe. Voiam înapoi bucuria copilăriei, dar nu luasem în calcul faptul că, între timp, sute de jocuri și-au pus amprenta asupra mea. Naivitatea acelor vremuri și puterea de acceptare a regulilor unui joc au mai dispărut, iar grafica unui platformer 2D nu mai are puterea de a mă uimi la fel de tare precum o făcea în trecut.

Așa se face că, după 20 de minute de joacă, eram dezamăgit. Donkey părea mai lent, mai nenatural, aspect accentuat și de faptul că nu se mai apuca de marginile prăpăstiilor (nu că s-ar fi apucat vreodată, dar în acel moment puteam să jur că în trecut o făcea), grafica era frumoasă, dar atât, inovațiile primelor titluri erau deja cunoscute și aflasem (de la spoileriști) că nivelurile subacvatice și crocodilii nu o să-și facă apariția. Nimic

însă nu m-a indispus ca faptul că acum nu mai puteam schimba maimuțele. Diddy Kong (un cimpanzeu care avea în trecut o viteză mai mare de reacție, dar și alte abilități interesante) este în joc, dar acum nu are un rol activ și, chiar dacă e lângă tine (sau, mai bine spus, în cărucia ta), schimbă prea puțin cursul unui nivel. Teoria conspirației încolțea ca întotdeauna și „lene, lipsă de idei, păcăleală” începeau să se audă încet undeva. „Cum? Nu mai pot lovi pământul cu fundul de la înălțime?” Grav!

Bune

Muzica și nostalgia m-au dus însă mai departe și le-au dat șansa celor de la Retro să mă câștige. Diferit de majoritatea jocurilor de acest tip, în DK producătorii au încercat mai mereu să dea logică platformelor și hăurilor întâlnite. Lifturile plutitoare din Mario, de exemplu, sunt înlocuite cu catarge, gurile sunt crevase, un nivel pe verticală nu e format doar din platforme succesive, este interiorul unui copac prin mijlocul căruia tot urci. Amănunte care îmbogățesc și dau putere universului creat. Ce nu am înțeles eu inițial a fost faptul că Retro a dorit ca și Donkey să se comporte mai realist. Fiind o gorilă, e puțin mai greoi (deși asta este doar o iluzie inițială



MUZICĂ? 10!

Nu știu dacă se întâmplă tuturor, dar în cazul meu, muzica, pe lângă capacitățile recreative/distractive, poate fi și un portal către o anumită stare. De exemplu, o melodie veselă pe care am ascultat-o în neștire la mare acum n ani are puterea chiar și acum de a-mi „încălzi” sufletul. Acela este însă un caz fericit în care încă îmi mai aduc aminte de ce se întâmplă așa, majoritatea celorlalte melodii (care importă) s-au contopit în timp cu trăirile acelor vremuri și au ajuns să-mi schimbe starea de spirit fără a realiza conștient de ce. O senzație plăcută chiar și când e amară. La pornirea lui DKCR am realizat că melodiile originalelor, reorchestrate magnific aici, sunt și ele printre cele care importă. Nimic nu m-a lovit mai tare în acest joc precum au făcut-o sunetul și muzica. Găsesc incredibil cum o melodie se poate potrivi atât de bine cu jungla, cu o peșteră, cu o corabie piraterească. Aștept o continuare a acestui joc în care să pot să controlez ambii protagoniști, dar în același timp să traversez și câteva niveluri subacvatice care ar face bine să vină cu acele sunete specifice aducătoare de neliște și oarecum lentoare claustrofobică.



Momente rare din joc (orice joc) în care nici nu mai contează gameplay-ul, vizualul ține loc de tot.

pentru că, după ce te reobșnuiești cu controalele, nu o să mai iei degetul de pe butonul de fugă, iar Donkey va reuși să te surprindă prin agilitatea și viteza sa), are impuls, iar săriturile sale sunt mai precise. De fapt mai precise e prea puțin spus. DKCR este primul joc în care săriturile aproape ating perfecțiunea, după câteva ore de joc, vei ști clar cât, unde și cum vei sări, în funcție și de cât de mult ții apăsat butonul assignat. Când ceva nu-ți

reușește, realizezi imediat că singurele vinovate sunt reflexele sau antrenamentul, iar această caracteristică are darul de a face jocul mult mai puțin frustrant chiar și pe porțiunile excesiv de grele. Pentru că da, Retro a avut grijă să păstreze și această particularitate a

COMANDA LA MINE

Personajele se pot controla în două moduri. Cu ajutorul Remote-ului și al Nunchuk-ului, maneta Nunchuk-ului urmând a prelua mișcările, pe când butoanele Remote-ului se vor ocupa de sărituri și apucături/aruncări. Sau, dacă ținem Remote-ul cu ambele mâini, se transformă astfel într-un controller de modă veche. În ambele moduri, în momentul în care scuturăm mâinile, Donkey va lovi pământul cu palmele sau, în caz că stă pe vine, va sufla cu putere. Și atât. Greul nu e dat în acest joc de numărul mare de butoane, ci de designul de nivel și de rapiditatea cu care trebuie să întreprinzi anumite acțiuni. Am ales varianta doi de control, poate și pentru că așa mi s-a părut natural.

PLATFORMMANIAC

Wii-ul are în acest moment cea mai bogată bibliotecă din punctul de vedere al platformerelor (bune/extraordnare) 2D, 2.5D. Dacă iubești acest tip de jocuri, în momentul de față consola merită banii chiar dacă nu o vei mai folosi pentru altceva. Avem așa: New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat, Lost Winds, LostWinds: Winter of the Melodias, Muramasa: The Demon Blade, Super Paper Mario, New Super Mario Bros. Wii, Wario Land: The Shake Dimension, Donkey Kong Country Returns, bucăți din Epic Mickey și Sonic Colors și, încă pe vine în Europa, Kirby's Epic Yarn.



jocurilor inițiale. DKCR este un joc greu. Atât de greu câteodată (cum sunt bonusurile primite în momentele în care reușești să culegi toate literele din toate nivelurile unui stagi) încât pot spune că pentru mulți dificultatea poate fi considerată un minus. Pentru restul însă, dificultatea nu va fi una incorectă, ba, pentru că în 99% din cazuri știi ce ai de făcut, chiar va reuși să te țină acolo, fără să te enerveze. Corectitudinea dificultății este însă doar o parte a ecuației pentru că îmi e imposibil să explic în cuvinte cum acest joc reușește să nu plictisească nici după a suta încercare a unui traseu. Probabil oamenii din spatele arhitecturii peisagiste sunt niște genii. Printre dovezile care susțin această afirmație sunt grafica și interacțiunea ei cu mediul de joc.

Alt lucru pe care nu l-am înțeles în primele 20 de minute de joc a fost faptul că jocul de-abia se încălzea.



În arenă împotriva primului boss, un fel de porcușor haios. Asta până când realizezi că nu ai decât două vieți și nu e chiar ușor de dovedit.



La sfârșitul stagiului trei, rândurile nescrise răsuna mult diferit: „cea mai bună grafică a unui platformer 2D, fie 2.5D, de pe Wii”. Grafica nu numai că este impresionantă, dar interacționează spectaculos, așa cum am precizat mai sus, chiar și cu terenul de joc: coloane din plan secundar care se prăbușesc, mecanisme ale unei civilizații înghițite de junglă care schimbă designul nivelurilor, camere bonus ascunse cu grijă, caractere uriașe care te caută cu brațele lor printre stânci, în timp ce tu te cațeri, aluneci, sari, valuri imense în fața cărora trebuie să găsești adăpost, montagne russe-

uri care schimbă perspectiva camerei sunt doar câteva din minunățiile întâlnite. Faptul că nu poți schimba maimuțele între ele și încerca astfel o altă abordare a unei situații rămâne un minus, dar cu timpul am început să realizez că Diddy, când e lângă tine, schimbă totuși destul de mult modul de joc. Cu ajutorul lui poți plana pe o mică distanță, te poți da peste cap la nesfârșit, ai mai multă viață (x2, că doar sunt doi) și așa mai departe. Minusul este oare-



MAI MUȚI!

Deși Miyamoto San nu a fost de acord cu multiplayer-ul, Retro a găsit totuși timpul necesar și a implementat joaca la dublu. Avem așadar un cooperativ local în stil New Super Mario Bros. Wii. Din cauza dificultății ridicate, acest mod de joc nu este întotdeauna o plăcere dar, la fel ca și în single, Diddy poate sări în cărca lui Donkey și astfel jucătorul mai experimentat poate încerca să treacă (ambii jucători) peste o porțiune mai dificilă. Oricum ar fi, în niciun caz nu o să ne plângem din cauza unui plus. Fie el și puțin neprietenos.

cum mascat și de abilitatea (nouă) a lui

Donkey de a sufla (păpădiile, de a stinge focurile, lumânările etc.), dar în același timp îți poți aduce aminte și de faptul că acum antropoidul nu mai înnoată, nu că nu ar ști, pur și simplu nu i se dă șansa. Aceste două minusuri, lipsa schimbului de maimuțe și implicit a strategiei de joc, dar și dificultatea sporită nu pot umbri însă noul rege al platformingului 2D, fie, 2D virgulă 5.

ncv

VERDICT LEVEL



- grafică
- muzică
- gameplay-ul divers
- interschimbabilitate antropoidă năla
- câteodată prea hard-core

PE SCURT:

Poate nostalgia m-a inflamat și nu sunt total obiectiv când spun că DKCR este cel mai bun platformer action 2D sau 2.5D al generației actuale, dar, în acest moment, la cald, așa îl simt.

Gen Platforming Producător Retro Studios & Nintendo Distribuitor Nintendo
ON-LINE donkeykong.nintendo.com

CERINTE MINIME:
Consolă Wii

ALTERNATIVA NEW PLAY CONTROL! DONKEY KONG JUNGLE BEAT

O duzină de platformer-e pe Wii, dar niciunul ca Donkey. Nici măcar portarea lui Jungle Beat de pe GameCube nu se apropie. Nu că nu ar fi un joc bun, nu. Jungle Beat e doar diferit. Mult mai alert și pe ritmuri tribale. Parcă năla plăcută!

M-a pus dracu să trezesc piloanele Maimuțașe. Run Mindy Run!!!

A publica o strategie pe ture cu puternice elemente de role playing pentru PSP este ceva de-a dreptul surprinzător. Pe scurt, consola portabilă a celor de la Sony este cheală la capitolul strategii, iar în condițiile în care strategiile pe ture sunt din ce în ce mai rare și mai puțin populare față de alte genuri, mă întreb ce fan al TBS-ului și-ar cumpăra un PSP special pentru acest joc? Niciunul, probabil, mai ales în condițiile în care DS-ul celor de la Nintendo mustește de strategii și oferă și o modalitate mult mai adecvată de control pentru acestea, grație ecranului tactil, folosit cu succes chiar și pentru RTS-uri sau jocuri de tip Tower Defense, precum Lock's Quest sau fantasticul Ninjatown - ca să nu mai vorbesc de Advance Wars, care pur și simplu nu are echivalent pe bietul PSP. Din fericire, abordarea și amestecul de elemente al jocului fac oferta interesantă și pentru cei care n-au prea încercat genul până acum, iar fanii primului titlu din serie, exclusiv de PS3, ar putea fi mânați întru cumpărarea micuței console, dacă n-au făcut asta deja. Pentru cei care au deschis mai târziu PS3-ul sau nu l-au deschis deloc, predecesorul lui VCII a făcut valuri în mod meritoriu, fiind un joc proaspăt, original, cu atmosferă și gameplay nemaîntâlnite până la apariția sa, cu atât mai puțin pe o consolă. Dacă Halo Wars a dat un model excelent de RTS pentru Xbox 360, Valkyria Chronicles a făcut același favor TBS-ului pe

VALKYRIA CHRONICLES II

PlayStation 3, plusând prin șarm și unicitate, atât ca prezentare, cât și în măduva acțiunii.

Undeva, într-un univers paralel

În Valkyria Chronicles II, nucleul deosebit de interesant al predecesorului a rămas neatins. Vorbim de un

Vivat Academia!



Role Playing Turn Based Strategy plasat într-o Europă fictivă, sfâșiată de un WWII alternativ, botezat Second European War. Dacă prima parte se concentra pe conflictul principal, în toată amploarea sa, sequel-ul mută camera pe Gallia, o țară mică și neutră, prinsă la mijloc și tăvălită pentru importante resurse de ragnit, un mine-reu folosit pe post de combustibil. La scurt timp după

evenimentele din VK, în care se dezvoltă viața liderului țării, arhiducesa Cordelia, avea strămoși Darsen (o rasă teribil de discriminată), apare o grupare rebelă galliană, hotărâtă să o răstoarne de la putere. Camera se mută pe Lanseal, o academie militară galliană, unde cei mai proști din curtea școlii, elevii clasei codașe, se trezesc responsabili cu dezamorsarea situației. De ce? Păi, jucătorul e pus în pielea coșuroasă a lui Avan Hardins, venit la academie pentru a afla cauza misterioasei morți a fratelui său, care se trezește repartizat ca șef al respectivei clase. Și, ați ghicit bine, în școală, darsenii sunt persecutați de celelalte etnii, astfel că drama lui Avan se împletește cu cele ale colegilor săi, iar aceștia devin solidari în tentativa de



abolire a discriminărilor de acest gen. În rest, tot ce pot să vă spun este că distribuția nu are farmecul celei din primul titlu, dar își face bine treaba în a te mână spre deznodământ, de-a lungul unei campanii ce depășește cu siguranță 30 de ore de joacă, făcând din VC II unul dintre cele mai rentabile investiții pentru PSP.

TBS-ul, acum accesibil și inteligent

Povestea avansează prin completarea unor misiuni-cheie, anuale, care apar după ce jucătorul completează misiunile standard de poveste, trecând de la o lună la alta. Pe lângă ele, apar tot felul de misiuni secundare, opționale, cumpărabile sau care țin de quest-uri secundare, deblocate de colegii lui Avan, care servesc drept antrenament și pentru acumularea de resurse. Ce să faci cu ele? Multe. În VC II, academia militară este principala bază de operațiuni. De aici recrutezi soldații, îi pui să se antreneze și să se specializeze și totodată fabrici arme și dispozitive ce pot fi utilizate în anumite condiții pe câmpul de luptă. Tănculețul, care este, are propria clasă de dotări și îmbunătățiri, care-l pot transforma fie într-o tornadă aducătoare de moarte, fie, în extrema opusă, într-un mijloc sigur și rapid de a transporta soldații de colo-colo pe câmpul de luptă. Așadar, partea strategică ține mai mult de dezvoltarea propriei forțe pe care o poți trimite la luptă și de selectarea configurației optime înainte de pornirea fiecărei misiuni în parte. Ai ingineri, shock troopers, lăncieri și iscoade, clase de bază care pot fi dezvoltate în subclase specializate, precum țințaș, iar aici, spre deosebire de predecesor, subclasele mai au parte de o ramificație suplimentară - de exemplu obții un țințaș de elită anti-personal sau anti-tanc. O altă noutate este că fiecare personaj își poate schimba clasa, în funcție de abilitățile alese.



Pe română, ZDRANG!!

Tot nouă este și clasa Armored Soldier, specializată în dezamorsarea minelor, reprezentată de personaje care folosesc scuturi împotriva tirului inamic și preferă lupta de aproape, utilizând ditamai ciocănoii de luptă. Fiecare clasă are un set de abilități utilizabile contextual pe câmpul de bătălie, iar încleștările sunt condimentate, ca și în varianta pentru fratele mai mare, PS3, de furtuni și alte evenimente imprevizibile care cresc provocarea pentru tacticianul din tine.

Faza de luptă are loc după selectarea echipajului și a echipamentului și începe prin plasarea „pionilor” pe harta inițială (are destule în comun cu jocul de șah, ca orice TBS respectabil). Urmează selectarea trupe pe care dorești să o muți de pe o hartă bidimensională, exact ca-n predecesori, moment în care jocul face tranziția către 3D și îți dă control asupra acesteia într-un stil asemănător jocurilor de acțiune la persoana a treia. Nu poți însă face pe nebulul, ci poți doar manevra unitatea pe câmpul de luptă, în limita punctelor de acțiune, pentru ca apoi să execuți o singură activitate pe tură (dezamorsat mine, vindecat aliați, ciuruit opoziția etc.). Apoi muți următoarea unitate și tot așa, cu posibilitatea de a reveni asupra unității pentru modificarea poziției, dacă mai are suficiente puncte de acțiune. Pe lângă sistemul rock-paper-scissors destul de evident, dar nuanțat de specializări și abilități, poți profita de starea vremii, de teren și de elementele de decor pentru a câștiga un avantaj tactic deloc neînsemnat. De exemplu, inamicul își pune unitățile ciuciuete după saci de nisip, tu azvârli o grenadă, sacii de nisip dispar și acum le poți spulbera în voie cu ceilalți soldați. N-are rost să mă apuc de enumerări, dar credeți-mă că există suficientă diversitate pentru a mulțumi orice fan avid al tacticii pe ture și vă îndemn să-l încercați, dacă



aveți posibilitatea.

Nu toate sunt însă frumoase: chiar dacă șarmul stilului grafic foarte distinct al variantei de PS3 s-a păstrat, în mare, grafica este desigur limitată de puterea PSP-ului, drept pentru care a dispărut superbul filtru care făcea jocul să arate ca o pictură. Hărțile sunt și ele mult mai mici, iar numărul limitat de unități care pot fi prezente simultan pe hartă elimină posibilitatea conflictelor de amploare din predecesor. Practic fiecare hartă este împărțită în câteva petice, la care capeți acces progresiv, pe măsură ce capturezi puncte de tranziție din ghearele adversarilor. Punctele folosesc evident la „teleportarea” propriilor unități pe următorul segment - o găselniță care face mai suportabilă scara redusă a hărților. Nu la fel de suportabilă e relativa repetitivitate a teatrelor de luptă și faptul că tranziția între harta tactică 2D și câmpul de luptă 3D necesită câteva secunde bune, chestie enervantă, care scade mult din cursivitatea luptelor. Ce-i drept, eu am testat varianta UMD pe un PSP Phat, așadar e posibil ca cea pentru PSP Go să facă tranzițiile instantaneu sau mult mai repede - chestie pe care n-am reușit să o aflăm. N-am putut experimenta nici multiplayer-ul, care permite confruntări 2vs2 sau cooperarea a maximum patru jucători legați într-o rețea wireless ad-hoc. Păcat că nu se poate juca și online! În rest, povestioara și personajele mi s-au părut cam insipide, însă presupun că-i vor satisface pe maniacii într-ale anime-ului. Tot ce pot spune este că fanul TBS din mine a fost pe deplin satisfăcut de ofertă și că mi-ar plăcea să văd un Valkyria Chronicles de PC, cel puțin la fel de frumos și complex precum varianta de PS3 și neapărat cu multiplayer hot-seat și online. Deocamdată, apare la anu' VC III, tot pentru PSP.

Caleb

VERDICT LEVEL



- cea mai accesibilă și totodată complexă strategie pe ture pe care am văzut-o (Worms nu se pune)
- prezentare audiovizuală fermecătoare
- hărți mici și adesea reciclate pe parcurs
- fluiditate întreruptă de comutarea între harta tactică și vederea 3D

PE SCURT:

Un copil de excepție al strategiei pe ture cu o acțiune la persoana a treia, cu elemente dragute de role playing (preluate din seria Persona, cu siguranță), destulă profunzime și totodată foarte accesibil. Ii lipsește amploarea, dar compensează savoarea.

Gen RPTBS Producător Sega Distribuitor Sega
Ofertant TNT Games ON-LINE sega.com/games/valkyria-chronicles-2
CERINTE MINIME:
Consolă Sony PSP

ALTERNATIVA VALKYRIA CHRONICLES

Fiind un mix unic de role playing și strategie pe ture cu o atmosferă pe măsură, nu pot spune că există o alternativă adevărată la ceea ce oferă Valkyria Chronicles II decât în predecesorul său, din păcate disponibil exclusiv pentru PS3. Dacă n-aveți noroc de aceste console, vă puteți refuza cu un Worms.

8.5

Castlevania

Lords of Shadow

Haina face jocul

Înainte de a purcede cu această povestioară despre cavaleri nobili, vârcolaci turbați și domnie căzute la datorie, trebuie să vă avertizez: nu am jucat niciun titlu Castlevania până acum și, în afara unor informații generaliste, nu cunosc mai nimic despre trecutul glorios (sau nu) al jocurilor celor de la Konami. Însă, conform spuselor producătorilor, Lords of Shadow ar fi trebuit să reprezinte un nou început pentru serie, cu un fir epic „blând” cu noii veniți, numai bun pentru a ne transforma pe noi, ignoranții neinformați, în fani infocați Castlevania. Mai mult, s-a renunțat la dezvoltarea jocului în Țara Soarelui Răsare, iar pentru Lords of Shadow, Konami a apelat la un studio cât se poate de european, spaniolii de la MercurySteam, aceleași minți confuze din spatele shooter-ului (mai puțin) horror Clive Barker's Jericho.

Spuneam un pic mai devreme că nu sunt la curent cu povestea din spatele seriei Castlevania. Chiar și după ce am jucat Lords of Shadow, pot afirma liniștit același lucru. Firul epic este confuz, inconsecvent și imprumut

aproape toate stereotipurile domeniului fantasy. Gabriel Belmont este un vrednic cavaler al Frăției Luminii, un soi de fanatici religioși cu intenții bune, ale căror vieți sunt dedicate ocrotirii celor neajutorați (crap!) în fața amenințărilor venite din partea Lorzilor Întunecați (double crap!). Gabriel este trimis de frăție pentru a încerca să comunice cu sufletul nevestei sale (un pic cam decedate), care se zice că ar poseda informații neprețuite despre Lorzii Întunecați (triple crap!). Astfel, neînfricatul cavaler se avântă într-o adevărată epopee, în care trebuie să înfrângă tabăra întunecată, în același timp încercând să-și stăpânească furia lăuntrică și dorința-i nestăvilită de răzbunare pentru moartea preaiubitei sale consoarte (steaming pile of crap!).

Lăsând la o parte patetismul exagerat al firului epic, jocul oferă o campanie single player neașteptat de lungă. În timp ce alte titluri action adventure cu greu depășesc bariera celor zece ore de gameplay, MercurySteam s-a autodepășit la acest capitol.

Castlevania: Lords of Shadows oferă o durată totală de joc de peste 20 de ore. Din păcate, această campanie de dimensiuni apreciabile este împărțită în niveluri foarte scurte, de 10-15 minute fiecare, ce fragmentează foarte mult gameplay-ul propriu-zis. Aceste niveluri dau dovadă și de inconsecvență la capitolul continuitate, Gabriel străbătând numeroase zone, cu treceri subite de la un tip de decor la altul. Acum ești într-o mlaștină, apoi într-un cimitir, imediat intri într-un cuib subteran de păianjeni și ieși într-o cetate labirintică. Pur și simplu ai senzația că producătorii au încercat să diversifice jocul cu forța, jucătorului nefiindu-i acordat destul timp pentru a se „acomoda” cu adevărat cu mediul înconjurător. Odată terminat un nivel, acesta poate fi revizitat oricând, anumite secțiuni nefiind accesibile decât în urma folosirii anumitor upgrade-uri, dobândite mai târziu în joc. Aceste upgrade-uri sunt, de asemenea, strâns legate de sistemul de combat din Castlevania: Lords of Shadow.

La prima vedere, Gabriel nu este decât o nouă co-



Cu Dumnezeu, înainte!

pie a lui Kratos, luptele din Lords of Shadow purtându-se într-o manieră asemănătoare cu cele din seria God of War. Există însă și câteva diferențe notabile, majoritatea foarte inspirate. Excepție face folosirea trigger-ului L2 (sau LT, în cazul gamepad-ului de Xbox 360) atât pentru pararea loviturilor adversarului, cât și pentru evitarea atacurilor acestora (atunci când trigger-ul este apăsat și este orientat stick-ul analog stâng într-o anumită direcție). Este destul de incomod, mai ales pentru cei obișnuiți cu schema de control din God of War, unde stick-ul analog drept era folosit pentru eschivă. După cum aminteam mai devreme, Gabriel își poate îmbunătăți armele, dintre care cea mai folositoare este fără urmă de îndoială crucea de luptă (Combat Cross). Departe de un simplu simbol religios, această unealtă este dotată cu tot felul de tășuri și lanțuri extensibile, numai bune pentru a doborî chiar și inamicii periculoși în doi timpi și trei mișcări.

La început, Gabriel este capabil să execute doar câteva combo-uri, dar numeroase alte astfel de combinații de lovituri pot fi achiziționate mai târziu, cu ajutorul punctelor de experiență câștigate în bătălie. Pe lângă această experiență, inamicii doborâți emană și sfere de energie magică neutră, pe care personajul principal le poate asimila în două moduri. Energia magică neutră poate fi transformată fie în light magic, care poate fi folosită pentru a vindeca rănilor lui Gabriel, fie în dark magic, capabilă de a spori puterea armelor mănuite de cavaler. Aceste adăugiri de efect nu au fost implementate doar de amorul artei, folosirea magiei fiind imperativă pentru a putea ieși învingător din confruntările împotriva creaturilor ostile ce populează lumea din Castlevania:



The big bad wolf...



Ți-am zis să nu bagi degetele în priză?



Ce cauți, drace, în Casa Domnului?





de dimensiuni apreciabile, luptele împotriva acestora fiind puternic inspirate din confruntările împotriva coloșilor din Shadow of The Colossus.

Pe lângă luptă, crucea amintită mai devreme este folosită și în timpul secvențelor de platforming. Acestea se încadrează însă în curentul de inconsecvență caracteristic jocului. În unele situații, pot fi realizate anumite mișcări spectaculoase, în altele, identice în teorie, aceste manevre, în mod misterios, nu mai pot fi executate. Nici unghiurile fixe ale camerei nu ajută, lipsa de experiență a echipei producătoare cu acest gen de jocuri fiind evidentă.

Grafica este însă capitolul la care Castlevania: Lords of Shadow strălucește cu adevărat. Pot afirma fără să mă hazardez că jocul celor de la MercurySteam se bate de la egal la egal cu God of War III din acest punct de vedere, depășindu-l chiar în anumite momente. Aș îndrăzni să merg până la a desemna Lords of Shadow drept cel mai arătos joc multiplatform al anului 2010, bogăția de detalii și shader-ele excelent folosite încântând retina privitorului. Castlevania este încă un titlu al cărui aspect grafic ridică un mare semn de întrebare în

privința utilității achiziției unei plăci video foarte scumpe în detrimentul unei console PlayStation 3 sau Xbox 360.

Nu același lucru poate fi spus și despre sunetul jocului, tras oarecum în jos de lipsa de implicare emoțională a actorilor care dau viață personajelor principale. Având în vedere că în distribuția lui Lords of Shadow figurează nume precum Robert Carlyle sau Patrick Stewart (oui, oui, Jean-Luc!), mă așteptam la o performanță actricească mult peste cea prezentă în acest joc.

Astfel, Castlevania: Lords of Shadow este un titlu al contrastelor: excelează la unele capitole (precum aspectul grafic sau sistemul de luptă), dezamăgind atunci când vine vorba de povești sau anumite elemente de gameplay. Ca o părere personală, dacă sunteți un proas-



Da! ce ochi mari ai, bunicuțo...

păt deținător al unei console HD, Lords of Shadow ar trebui să se numere printre primele achiziții pentru aceasta. Controlul este îndeajuns de simplu pentru a familiariza începătorul în ale consolelor cu gamepad-ul, în timp ce grafica este numai bună pentru a etala puterea de procesare a proaspăt achiziționatei „jucării”.

■ Cosmin Aionită



Gabriel Belmont, chevalier extraordinare!

VERDICT LEVEL



- grafică, grafică și iar grafică
- multe ore de joc
- combo-uri mii și stele fâcii
- mult prea stereotipic
- nivelurile sunt prea scurte și inconsecvente
- voice acting dezamăgitor

PE SCURT:

Deși nu strălucește, CLoS este recomandat începătorilor în ale jocurilor pe console sau înrâșilor genului.

7.4

Gen Action/Adventure Producător MercurySteam Entertainment/Kojima Productions Distribuitor Konami Ofertant Monosit ON-LINE www.konami.jp/castlevania

CERINTE MINIME:

Consolă PlayStation 3 (disponibil și pe Xbox 360)

ALTERNATIVA GOD OF WAR III

Dacă stângăciile din Castlevania vă exasperează, remediu poartă numele God of War III. Aproape toate capitolele la care Lords of Shadow scriștie sunt realizate în mod probabil în creația celor de la Sony Santa Monica.

BLOODY GOOD TIME

Crimă pe platoul de filmare

Dacă ai fi regizor de film și ar trebui să filmezi, zi de zi, telenovele tembele, nu-i așa că te-ai plictisi? Cum ar fi, însă, dacă Rosalinda i-ar înfige cu adevărat cuțitul în spinare soțului infidel, chipeșul Juan de Chupacabra? Nu-i așa că ar fi mult mai distractiv și ai plânge și mai tare? Dar dacă s-ar ucide între ei cu adevărat? Ei bine, în acest caz, telenovele s-ar transforma, probabil, în băi de sânge cu circuit închis, iar eu tot nu m-aș uita. Chiar și acum, e suficient să comut pe aaacaaa-săăăă... și să vomit. Sunt un sensibil, n-ai ce-i face. Însă pentru un thriller cu aceleași premise, parcă aș scoate un leu din buzunar...

Motor!

Bloody Good Time merge pe aceeași rețetă, shooter-ul de tip multiplayer lansat recent de Ubisoft oferind senzații tari similare, dar mai amuzante, inclusiv ca prezentare. Odată ajuns pe platoul de filmare, tu, actor cu perspective, poți alege să interpretezi oricare dintre personajele prezente în scenariu, fiecare cu farmecul său aparte. Bagaboantă, clown, derbedeu, gangster, poți alege să fi ce vrei sau îți place mai mult, însă orice ai alege, nu o să primești nimic deosebit în schimb, cum ar fi niscaiva abilități speciale. Ești diferit doar ca înfățișare, însă variațiunea gameplay-ului este dată de combinațiile ce pot fi realizate între arme și gadget-uri. Poți căra patru gadget-uri și arme în același timp, însă poți utiliza doar o armă și un gadget pentru o singură „crimă”, în condițiile în care avem la dispoziție mitraliere, pușcoace, topoare, cuți-

te, chiar și seringi. Din partea gadget-urilor, avem o serie de unelte care încetinesc victima, o dezorientează sau o atrag în capcane. Depinde numai de tine să găsești combinația ideală, însă fiecare combinație oferă un rezultat mai mult decât mulțumitor, atunci când este reușită.

Cu o singură excepție, modurile de joc sunt deosebite, iar hărțile imită platouri de filmare cu teme Hollywoodiene diferite, cum ar fi o vilă pe plajă, un cazino din Las Vegas sau o casă băntuită. Denumit Hunt, principalul mod de joc din Bloody Good Time adună o mână de actori la un loc și dă fiecăruia propria țintă de urmărit, cu mențiunea că fiecare vânător este, la rândul lui, vânat de un alt actor. Mai avem modurile Deathmatch, unde e care pe care, Elimination, unde trebuie să elimini toți inamicii de pe hartă ca să rămâi singur în parcare, și Revenge, unde țintele sunt alocate în funcție cine pe cine omoară. Punctajul este dat de modul creativ în care uciți, arma pe care o folosești mai des, ba chiar și de umilirea victimelor după ce au fost lichidate, dacă se poate.

Chestiunea e că nu poți ucide chiar pe oricine îți iese în cale. Pe fiecare platou de filmare există agenți de pază care patrulează în lung și-n lat, electrocutând imediat pe oricine este văzut comițând o crimă. Prin urmare, trebuie să-ți vânezi prada de la distanță și să pânzești momentul cel mai prielnic eliminării ei, preferabil într-un loc ferit de ochii lumii. Lucrurile se complică și mai mult atunci când foamea, lipsa somnului și WC-ul îți cer dreptul. Dacă indicatorii ce reprezintă fiecare nevoie în parte sunt la un nivel foarte scăzut, îți pierzi o parte din talentul



Răspuns incorect! Urmează o nouă întrebare



Dacă nici așa nu-i un motiv suficient să încerci jocul...

Ceva bun pentru tine, păpușe



actoricesc și dai de bănuț. Dar atenție când îți satisfaci nevoile, mai ales la budă, pentru că urmăritorul tău primește un bonus gras atunci când te surprinde cu pantaloni în vine, ca să dau doar un exemplu. Să tot răzi, nu alta.

Bun dar...

Bloody Good Time este un joc de tip multiplayer, însă dispune și de un tutorial bine pus la punct, astfel încât să înveți cât mai ușor toate șmecheriile și cotloanele hărților. După ce ai intrat pe net, însă, s-ar putea să ai parte de surprize mai puțin plăcute. Sunt foarte puțini cei care îl joacă online, iar de foarte multe ori când intri într-o horă mare, constăți că nimeni nu a învățat să-l joace ca la carte și se duce totul naibii. Pentru că Bloody Good Time nu este Call of Duty sau Quake, ci un joc complex care cere multă atenție și răbdare. Dacă toată lumea ar îndeplini măcar aceste cerințe, răspata ar fi, garantat, mai mult decât satisfăcătoare.

■ KIMO



Stop cadru cu rânjet

VERDICT LEVEL



- atrăgător ca grafică
- gameplay variat
- ieftin
- îi lipsește o comunitate care să-l sprijine
- mulți nu se obosesc să învețe regulile și distrug experiența

PE SCURT:

Bloody Good Time devine o experiență excelentă, chiar foarte satisfăcătoare, numai atunci când toți actorii se prezintă pe platou cu scenariul învățat aproape în întregime pe dinafară. Dacă nu ai răbdarea și voința să înveți lucruri noi, deosebite, Bloody Good Time n-are nicio treabă cu tine.

7.5

Gen Action Producător Outerlight Distribuitor Ubisoft Ofertant store.steampowered.com ON-LINE bloodygoodtimegame.com

CERINTE MINIME:

Procesor Pentium 4 3.0 GHz Dual Core, Memorie 1 GB RAM, Accelerare 3D 128 MB VRAM

ALTERNATIVA HITMAN: BLOOD MONEY

Da, este single player, însă pentru cel mai îndrăgii și mai terribil chelios din istoria jocurilor de acțiune, asasinatul este o artă în sine.



Cine vrea să fie vânzător? Cine, cine?

Hai să mai încercăm o dată: „Cine vrea să vândă obiecte magice? Cine, cine?”. Cât de mult contează un cuvânt în plus pus unde trebuie. Mulți ar spune că suntem sufocați de reclame, imagini, modă, eu aș spune mai repede că așa suntem construiți. Luați, de exemplu, toți morcovii din debara/frigider sau de unde-i țineți voi (cei care nu au morcovi sunt exmatriculați până la următorul număr LEVEL), spălați-i pe toți atât de bine încât să nu mai trebuiască să fie curățați și puneți-i într-un vas, ales pe măsură, adânc, dar frumos. Așezați vasul în mijlocul mesei, la bucătărie, în sufragerie, nu contează, și așteptați. Dacă sunteți singuri în casă, o să așteptați ca fraierii, dar, dacă mai trăiește cineva cu voi, veți înțelege imediat cât de mult înseamnă imaginea, reclama. Chiar dacă n-au mai mâncat un morcov de ani, sunt conștienți că majoritatea va încerca cel puțin unul.

Pe același principiu a mers și Carpe Fulgur, o firmă necunoscută până de curând, care a decis că cea mai

afacere dintre afaceri este traducerea Indie-urilor japoneze, după care a început să bată la uși: „Lucrăm la un proiect deosebit, dorim să localizăm un indie japonez...” „Zdrang”, se auzi ușa unei publicații al cărei nume nu ne mai interesează. „... în care o fetiță încearcă să pună pe picioare un mic magazin și să plătească datoria pe care tatăl ei a lăsat-o...” „Serios? Poftiți intrați, spuneți-ne mai multe”, spuse Eurogamer-ul. „... deși pare copilăros, universul și povestea sunt într-o oarecare măsură culte, de exemplu recuperatorul este o zână, care,

deși o ajută pe Racet, nu își poate ascunde disprețul față de rasa umană. Ea fixează ratele săptămânale (din ce în ce mai mari) și o amenință pe fetiță că își va pierde casa

Majoritatea dialogurilor din joc au darul de a te surprinde, dar și de a te face să zâmbești. În mijlocul unei temnițe, de exemplu, singura problemă este mănecărea. Logic!



Cavalerii de plastic sunt printre cei mai ușori combatanți și o sursă foarte bună de experiență. O să-i iubiți. Mulți dintre ei au scobitori la ei. Un ingredient interesant.



dacă nu le va acoperi (ce ți-e și cu reclamele la bănci)... „Extraordinar”, spuse Edge „Aveți și poze?” „Sigur că avem, jocul a fost lansat în Japonia și are deja o bază serioasă de fani!” Nici nu mai conta dacă jocul a avut succes sau nu, dacă avea fani sau nu, ce a contat a fost faptul că acum produsul era pe masă, era vizibil și făcut interesant exact pentru oamenii interesați. Cu 18 zile înainte de lansare, Carpe Fulgur vânduse deja 25 000 copii nu mai din precomenzi, o realizare incredibilă, care i-a și făcut să spună că vor continua să localizeze jocuri de nișă japoneze. Îi mai așteptăm cu plăcere.

Konichiwa!!!

Cei dintre voi care mă cunosc deja, din ce am tot scris în revistă, știu foarte bine că un astfel de morcov e de fapt friptură pentru mine. Simulator economic, RPG, inovație, ambalaj japonez, ura, am spus, fără să am cum să prevăd dificultatea înșelătoare sau mai bine spus nonlinearitatea înșelătoare a jocului. RacetTear, Tear este numele zânei, te lasă să vinzi, să cumperi, să pierzi timpul sau să alergi prin temnițe (dungeon-uri) în ce ordine vrei tu. După care te lovește cu scadența... Temnițe e un fel de a spune pentru că locurile prin care eroii angajați de Racet se plimbă, luptă și caută obiecte magice, ingrediente sau comori sunt foarte variate, de la păduri până la poduri... Spuneam că... te lovește cu scadența sau îți fixează o rată imposibil de atins. Asta la prima vedere, până realizezi că de fapt magazinul e mult mai important aici decât aventura, iar Racet avansează în nivel și abilități (comerciale) mult mai frumos și mai interesant decât eroii (ca luptători). Alt lucru pe care nu l-am înțe-



Sincer, mocheta nu-mi place, dar era cea mai scumpă pe care o aveam. Ce ți-e și cu fițele astea. Automatele din colț fac minuni, păcat că nu negociază și prețul.

les, mai mult pentru că așa mi-a fost condiționată mintea de majoritatea jocurilor, a fost faptul că aici, dacă ajungi să pierzi (să intri în indisponibilitate de plată), nu e sfârșitul lumii, Racet se „preface” că a visat tot ce ai făcut până acum, își păstrează inteligent nivelul la care a ajuns și obiectele din acel moment și te aruncă la începutul jocului. De fapt, jocul e clar conceput în așa fel încât să nu poți să-l termini din prima trecere, o idee nemaiîntâlnită până acum de mine și foarte descurajantă dacă nu cunoști secretul. Am fost atât de frustrat în obsesia mea de a face totul perfect, încât aproape am renunțat la joc. După ce mi-a trecut însă, am început să văd totul cu alți ochi și, în timp, RacetTear a reușit să mă captiveze cum nu a mai făcut-o de mult un RPG.

Moshi moshi! (Nu mushi mushi)

Privind imaginile, poate vă veți întreba ce este de făcut în acest joc, de unde vine varietatea? Păi... pe lângă povestea oarecum aleatorie, încântătoare și interesantă despre care nu o să vă spun nimic, în RacetTear managementul e dus la rang de artă. În timp, ajungi să negociezi prețuri, să preiei comenzi, să cumperi, să influențezi (oarecum) piața, ba chiar să recunoști oamenii și cam cât o să plătească fiecare pentru un anumit lucru. Te vei ocupa de atmosfera magazinului, plasamentul produselor (cele din vitrină fiind cele care vor atrage un anumit tip de cumpărători) și susținerea stocului. Asta pe de o parte, pentru că pe cealaltă parte ai de întreținut relații cu oamenii orașului, cu ghidele, dar mai ales cu eroii, cărora trebuie să le câștigi respectul/increderea pentru a putea fi angajați. Eroii trebuie și ei echipați, iar cele mai bune arme, armuri, fulare, nu se găsesc la orice colț de stradă. Ingredientele găsite



Printre crengile unui copac. Racet și Tear urmează eroul peste tot, dar nu participă la lupte, doar îl salvează în caz că viața lui ajunge la 0.

în pivnițe (dungeon-uri) o să devină rapid cele mai importante obiecte pentru că îți vor deschide calea (prin combinarea lor cu alte obiecte) spre alte piese de echipament mult mai puternice. E suficient să spun că la un moment dat veți ajunge să aveți mai multe opțiuni decât timp, pentru că aici timpul înseamnă bani, iar orice acțiune costă.

O altă parte ciudată a acestui joc este ideea de a dezvolta doar jumătate din poveste pe parcursul lui, cealaltă jumătate continuând după ultima plată și genericul de sfârșit. Eu, de exemplu, am reușit să termin jocul după a patra încercare din două treceri (am ajuns doar o dată în imposibilitate de plată) și multe save-uri și load-uri, datorate obiectelor (găsite) și cererilor oarecum aleatorii, dungeon-urilor dificile, dar și liniarității ascunse/impuse în spatele tuturor acestor acțiuni (asta dacă vrei să termini din cât mai puține treceri, că altfel jocul nu îți impune nimic). Așa se face că Racet a mea avea doar level 20 când am terminat, din 50 maxim posibil, și nu câștigase de partea ei decât 3 din cei 8 eroi, eventual, disponibili. Nu că nu m-ar fi interesat, dar pur și simplu povestea și experiența nu avansează cu aceeași viteză cu care joci. După generic, jocul se transformă într-un sandbox adevărat și ești lăsat să faci tot ce-ți taie capul. Dar nu numai povestea continuă, opțiunile se diversifică în continuare, item-urile și ingredientele cresc și ele în nivel, beciurile devin din ce în ce mai grele. Impresionant. Ittekimasu!

ncv

VERDICT LEVEL



- simulator de magazin
- povestea
- farmecul
- frustrant la început
- sunetul mai putea fi finisat

PE SCURT:

RacetTear este un joc fermecător, inteligent și deosebit. De neratat pentru cei cărora li s-a aplecat în urma ploii din ce în ce mai abundente de titluri generice cu miros de plastic.

8

Gen: SIM Economic/RPG Producător: EasyGameStation Distribuitor: Carpe Fulgur ON-LINE: carpefulgur.com/racetear

CERINTE MINIME:

Procesor: Pentium 4 @ 1.7 GHz/Athlon XP @ 1700+ Memorie: 512 MB RAM Accelerează: 3D 64 MB VRAM

ALTERNATIVA EVE ONLINE

Sincer. Habar nu am! Acesta este singurul joc pe care l-am jucat (sau de care mi-am adus aminte în această oră din noaptea) în care poți face schimb peste nivelul din RacetTear, pleacă în misiuni, crește în nivel și un milion de alte lucruri.

Europe 1200

Mod pentru Mount & Blade: Warband [pe DVD]

Europe 1200 este un mod care încearcă să recreeze Europa secolului al XIII-lea, reprezentând o mulțime dintre facțiunile vremii, cu unele și unități de luptă specifice, fie că este vorba despre legendarii cavaleri teutoni sau englezi. Din acest punct de vedere, Europe 1200 este un mod extrem de „stufos”.

Există peste 20 de facțiuni corect redade din punct de vedere istoric, ce luptă pentru supremație pe o mare hartă a Europei, la fel de realist reprezentată. Înfișurarea personajului interpretat și a armelor poate fi radical îmbunătățită, mulțumită ofertei generoase de armuri și diversității acestora, dată tocmai de numărul mare de facțiuni prezente la apel. Iar pentru că Europe 1200 este un mod fidel realismului, fiecare nobil a fost botezat după figuri reprezentative pentru facțiunile reale ale vremii. Există chiar și o listă de bannere din care putem alege pentru a da și mai multă personalitate facțiunii alese.

De asemenea, ni se pune la dispoziție un sistem simplist de management al regatului și putem provoca lorzi, ba chiar și regi la dueluri amicale, aspect ce dă un plus de savoare experienței de joc. De fapt, Europe 1200 excelează la capitolul luptă unu la unu, la fel cum o face și jocul care îl găzduiește.

Lista noutăților mai include 22 de tovarăși noi numai buni de recrutat (inclusiv Robin Hood, de mare aju-

tor și de efect în fruntea arcașilor englezi), precum și lupte realiste în contexte diferite, precum cea în care

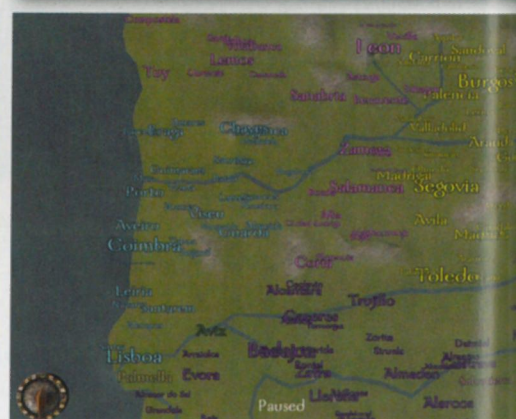
porți stindardul francez de-a lungul istovitoarei campanii împotriva Imperiului Roman. Printre altele, poți face loot în mod automat, de unde rezultă că vei progresa mai rapid, iar infanteriștii pot „fura” sulilele din mâinile ostașilor călare ce le atacă pozițiile, crescând moralul armatei din care fac parte și împiedicând cavaleria să domine excesiv luptele purtate în spații deschise.

Harta foarte detaliată din Europe 1200 permite explorarea unei zone întinse și cuceriri numeroase. Războiul este pretutindeni, având în vedere numărul mare de facțiuni prezente pe ea și, orice facțiune ai alege să sprijini, vei fi apoi înconjurat de pericol la tot pasul. În principiu, cel mai apropiat vecin îți poate deveni imediat cel mai crâncen dușman. Marea problemă este că unele quest-uri nu funcționează, pentru simplul motiv că obiectul acestora pare să lipsească cu desăvârșire din locul în care ar trebui să fie. În rest, sunt sigur că versiunile ulterioare vor cizela porțiunile cu probleme, eliminând bug-uri și îmbunătățind sistemul de management, mai



ales din punctul de vedere al funcționalității.

Prin urmare, Europe 1200 este un mod de recomandare oricărui fan al jocului Mount & Blade: Warband, pentru că este distractiv și vine cu o temă proaspătă. Mai mult decât atât, le oferă amatorilor de lupte medievale o experiență de durată. Apropo, v-am spus că puteți călători și lupta pe mare?



Project Lumoria: Episode 1

Mod pentru Halo: Combat Evolved [pe DVD]

Au existat puține incursiuni de tip single player în materie de gameplay pentru jocul Halo: Combat Evolved, însă mai toate au fost simulacre ale misiunilor originale, simple hărți sau încercări nereușite. Totuși, se poate, lucru demonstrat de Project Lumoria: Episode 1, o campanie solo deosebită, lansată de curând la apă de către TM Mapping Team. Dacă v-a plăcut campania originală, nu vreți să ratați acest mod.

Project Lumoria ne trimite în anul 2525, la începutul războiului dintre oameni și extraterestrii Covenant, când oamenii de știință au descoperit o nouă planetă. Lumoria nu este însă o planetă oarecare, iar proprietarii ei de drept se grăbesc să-i captureze pe

intruși. Misiunea ta, precum și a celorlalți trupeți ODST trimiși ulterior pe planetă, este să-i salvezi pe oamenii de știință cu pricina.

Lumoria este un întreg nivel, comparabil, ca dimensiune și porție de pac-pac, cu oricare dintre nivelurile originale. La fel, lupta este purtată într-o manieră clasică. De-a lungul misiunii, eroul dă piept cu tot felul de inamici și vehiculele acestuia, inclusiv nave de desant, care toarnă cu lighioane Covenant gata să te curețe. Din propria ogradă, ești ajutat de navele Pelican, care mai scapă câte o mână de meseriași ODST sau

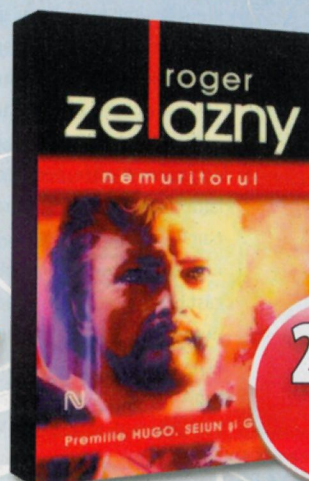
soldați vorbăreți în ajutorul tău.

Mediul de joc este foarte bine realizat, echipa din spatele mod-ului împingând limitele engine-ului Sapien. Project Lumoria se laudă chiar și cu efecte de iluminare mult îmbunătățite, nu doar cu spații mai largi de joc. La polul opus, AI-ul are tendința (ca în orice joc Halo, de fapt) să mai calce și strâmb, iar voice acting-ul este incredibil de prost realizat. Păcat, pentru că altfel Project Lumoria este un mod extrem de interesant și de distractiv. Într-un cuvânt: recomandat.



Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
cărțile și ai până la
10% reducere*



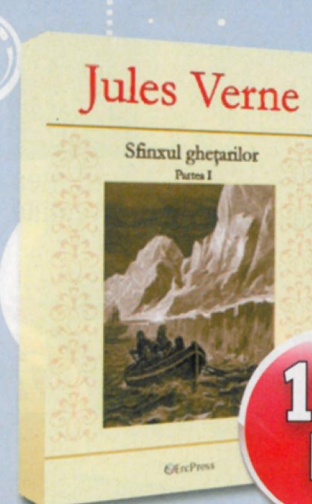
Editura Nemira
Preț: 22,90 lei

**20⁶⁰
lei**



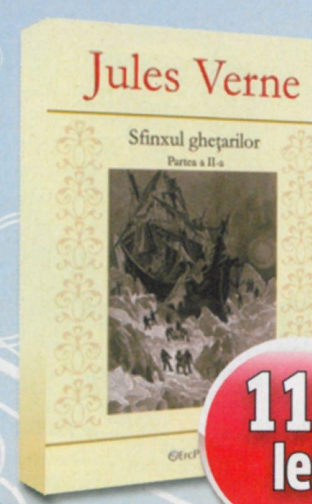
Editura Humanitas
Preț: 25 lei

**22⁵⁰
lei**



Editura Erc Press
Preț: 12,99 lei,
volumul I

**11⁹⁸
lei**



Editura Erc Press
Preț: 12,99 lei, volumul II

**11⁹⁸
lei**

Detalii pe
www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi: Cătălin Iordache,
e-mail: catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003

*ofertă valabilă în limita stocului disponibil

Flight Gear

Flight Gear este un simulator de zbor gratuit, asemănător cu Microsoft's Flight Simulator, deoarece ne permite să zburăm cu un număr foarte variat de avioane, elicoptere și alte zburătoare. Jocul include peste 200 de modele, majoritatea cu panouri complet 3D și piese mobile, scena fiind completată de replici fidele ale multor aeroporturi reale. Mai exact, peste 20 000, cu piste corect amplasate și marcate, inclusiv cu instalații de iluminare la apropiere. Peisajul include, de asemenea, lacuri, râuri, drumuri, căi ferate, orașe, vegetație etc. Luminile de la sol sunt concentrate în marile aglomerări urbane ce au ca bază hărți reale, dar până și farurile mașinilor sunt vizibile pe autostrăzile importante. În acest fel, zborul de noapte este mai realist, permițând localizarea mai facilă a orașelor și a autostrăzilor, ce pot fi utilizate ca puncte de reper.

Pe lângă toate acestea, jucătorii pot descărca peisaje noi sau achiziționa DVD-uri cu întreg mapamondul de pe site-ul oficial. Înainte de toate însă, Flight Gear este un simulator bazat pe trei modele dinamice de zbor ce simulează cu precizie zborul unui avion. Astfel, jucătorul se poate bucura de realitatea zborului și din fața calculatorului, cu orar zilnic exact și poziționare corectă



a Soarelui, Lunii, stelelor și planetelor, în funcție de momentul zilei și dată.

Pentru început, trebuie să alegi un model de avion sau elicopter din imensul hangar al jocului. Toate sunt replici exacte ale modelelor reale, lista incluzând atât aeronave de agrement, cât și uriașe avioane de pasageri. Chiar și avioane Concorde. Înainte de a decola însă, este necesară citirea manualului, pentru că de aici lucrurile se complică. Numai când te uiți la câte butoane și manete trebuie să acționezi ca să decolezi dintr-un punct A și să aterizezi într-un punct B în siguranță, te ia cu dureri de cap. Așadar, să nu vă speriați dacă primul vostru zbor este un dezastru. Sunt multe de învățat, dar și satisfacțiile pe măsură. În acest sens, de un real ajutor sunt și tuto-



rialele video de pe YouTube. Totuși, vă sfătuiesc să vizitați mai întâi site-ul oficial, unde veți descoperi nu doar manualul, dar și o comunitate extrem de mare.

Un alt aspect important al jocului este că poate fi jucat pe configurații de sistem mai puțin performante (sunt suficiente un procesor AMD Athlon 64/Pentium 4 și o placă video cu suport OpenGL), indiferent de sistemul de operare. Iar când te gândești că mai este și gratuit, parcă nu-ți vine să crezi. Aeronavele sunt frumos modelate, iar peisajele și aeroporturile corect reprezentate, de unde rezultă că s-a muncit enorm de mult la el. Este drept că mai sunt multe aspecte ce se cer îmbunătățite, mai ales din punctul de vedere al funcționalității aparatului de bord, dar per total, Flight Gear este un titlu de neratat pentru pasionați, fie ei cunoscători sau amatori ai zborului cu motor.

www.flightgear.org

Cube 2: Sauerbraten

Sauerbraten sau Cube 2, cum preferă mulți să-i spună, a fost gândit inițial ca un remake al jocului original, iar din 2004 și până în zilele noastre a fost constant îmbunătățit, atât din punctul de vedere al gameplay-ului, cât și vizual. La bază, Cube 2: Sauerbraten este un FPS foarte alert și antrenant, ce vine cu suficient de multe moduri de joc pentru a capta atenția, trei modele de jucător, hărți excelente și diverse tipuri de arme. Însă afacerea devine și mai interesantă odată ce aflăm că, pe lângă hărțile ce vin la pachet cu el, există un editor co-op ce permite editarea hărților online, în timp real, alături de alți jucători. Unde ați mai întâlnit asta? De asemenea, fanii clasicului Unreal Tournament se vor bucura să descopere o hartă Instagib din jocul care a definit genul, în timp ce amatorilor de Counter-Strike le-a fost rezervat un remake pentru dust2.

Rulat cu detaliile la maximum, jocul arată extrem de bine, texturile detaliate transformând vânzoleala de pe fiecare hartă într-o cursă de plăcere. Muzica, la rândul ei, este excelentă, mai ales pentru un joc de acțiune gra-



tuit. Singura nemulțumire este legată de efectele sonore din joc, cum ar fi grohăiturile enervante ale jucătorilor care crapă, ce devin insuportabile după o perioadă îndelungată de joc pe o hartă aglomerată. Noroc că avem fizică foarte bine implementată și acțiune furibundă.

Dintre modurile de joc oferite de Cube 2, merită

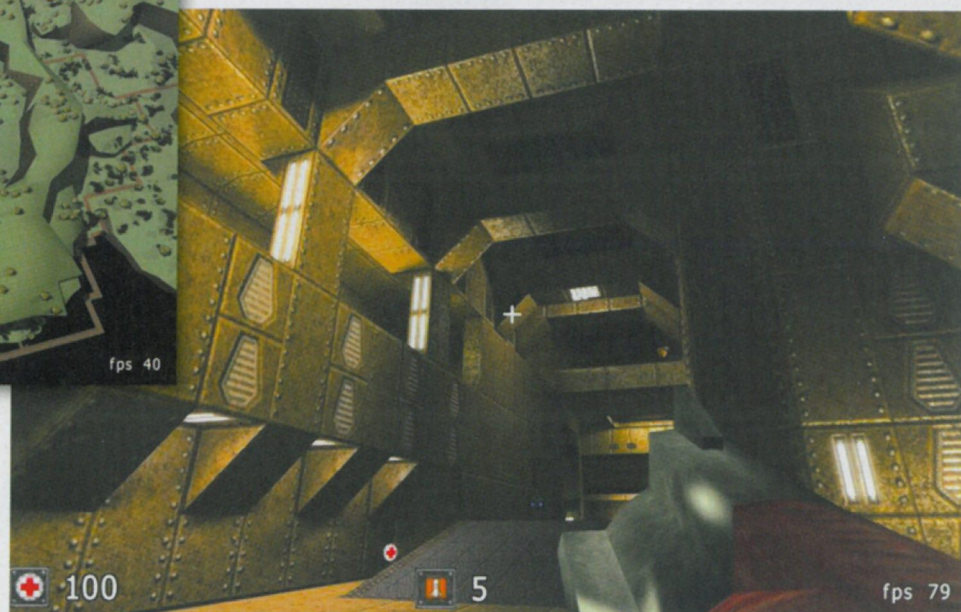


menționate CTF (Capture The Flag), Instagib (unde, la fel ca în UT, jucătorul moare dintr-un singur foc) și Teamplay (echivalentul modului Team Deathmatch). Despre modul co-op de editare în timp real am pomenit deja, deci nu va mai rămâne decât să puneți la punct și niște servere, chestie foarte ușor de realizat.

Însă chiar și ca engine, Cube 2: Sauerbraten este suficient de pu-

ternic pentru a sta la baza realizării unui FPS nou, complet diferit, iar ca joc de sine stătător, este o experiență mai mult decât plăcută. Dacă scoatem efectele sonore enervante din ecuație, am putea spune că-i aproape perfect. Este arătos și se descurcă foarte bine pe configurații de sistem slabe, mai ales dacă „umblăm” puțin și la detalii.

www.sauerbraten.org



Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
cărțile și ai până la
10% reducere*



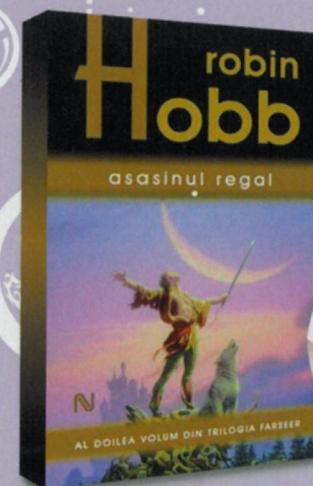
Editura Erc Press
Preț: 12,99 lei

**11⁹⁸
lei**



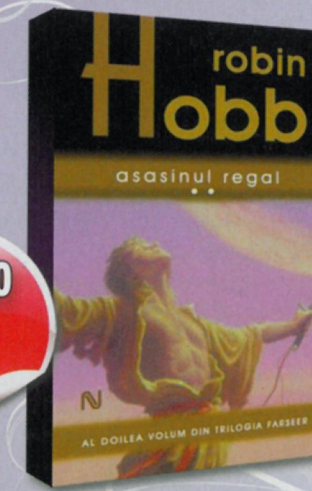
Editura Humanitas
Preț: 25 lei

**22⁵⁰
lei**



Editura Nemira
Preț: 49,90 lei, volumul I și II

**44⁹⁰
lei**



Detalii pe
www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi: Cătălin Iordache,
e-mail: catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003

*ofertă valabilă în limita stocului disponibil



ZBOARĂ, BĂ!

Din păcate, X-Wing Alliance are o problemă majoră cu plăcile video din noua generație (unde prin „noua” mă refer la ce au scos ATI și mai ales NVIDIA în ultimii cinci-șase ani). Drept urmare, vă puteți trezi în situația dubioasă în care o „vechitură” din '99 face mai multe nazuri decât Crysis. Alliance e un mare mofturos și strâmbă urât din nas când vine vorba să ruleze corect pentru un om nou, cu o plăcă video nouă și drivere noi. Pe scurt, versiunea accelerată grafic a lui Alliance e aproape de nejucat ținând cont de prostul obicei al obiectelor (în principal navele de zbor) 3D de a se face nevăzute atunci când le iei în colimator. Îl puteți juca în mod software (nu arată rău, dar pun pariu că la vremea lui v-ați ofticit că nu-l puteți butona cu detaliile la maximum) sau să continuați lectura. Cum principala grijă a celor de la NVIDIA e ca noi să obținem două frame-uri în plus în STALKER cu driverele cele noi ale împăratului, problemele unui anonim ca Alliance (să vedeți cât le-a luat să rezolve problema dispariției texturilor din Neverwinter Nights 2 pe plăcile 8800) au rămas ne-rezolvate până când un individ cu prea mult timp liber s-a jucat cu un hexeditor și a rezolvat problema modificând executabilul jocului. Operațiunea nu e foarte complicată pentru indivizii care își petreceau weekendurile mănărind save-uri cu DiskEdit-ul, dar cum nu toți au chef să ia la mână executabilul și să o ardă relaxat în hexa, același omușor bine intenționat a produs un mic utilitar, XWA Hacker, care modifică automat executabilul și rezolvă elegant și rapid problema. O altă hachiță a lui Alliance ar fi coruperea fonturilor în rezoluții mai mari de 640x480, dar ea se rezolvă foarte simplu descărcând fonturi alternative de pe lucasfiles.com.

X-WING

Pe aripile Imperiului

Am văzut lumina zilei cu 18 ani înaintea lui Phantom Menace, ceea ce înseamnă că am căpatat microbul Star Wars în urma unui contact prelungit cu trilogia originală. Pe atunci decrepitul Palpatine, un moșnică palid, dar meșter mare în mânărea Forței, dăduse deja cătănia jos din pod. Distrugătoarele imperiale brăzdau spațiul cosmic întru stărpirea veșnică a rebeliunii, haiducul Yoda, acel Terente ilegalist, mic și verde al Forței, își făcea veacul prin mlaștinile neprimitoare ale Dagobath-ului, iar Vader, albul cu vocea lui Thulsa Doom, era proverbialul tată bețiv cu Forță grea care nu privea cu ochi buni noul anturaj al Fiului Risipitor de Forță, Luke Skywalker. Deși într-un final Darth „I'm your father” Vader a tăiat cel mai gras bou din grajdurile imperiului în cinstea reîntoarcerii la Forță a lui Luke, timp de aproape trei filme l-am considerat un tip cool, hotărât, ordonat, cu principii și un scop bine definit. Păcat că singurul moment de slăbiciune al Omului Vader a dus la prăbușirea Imperiului și a demolat un mit, dar casca lustruită în care se oglindeau

exploziile jucăușe ale X-Wing-urilor au rămâne întotdeauna întipărită în sufletele noastre. RIP Darth Vader... Eh, adevărate vremuri bune pentru fanii Star Wars, vremuri excelente pentru fanii Star Wars cu PC. Pentru că mulsul francizelor e un obicei străvechi, transmis din corporație în corporație până în zilele noastre. Cu deosebirea că, pe atunci, mulgătoarele erau atent selecționate, erau de preferat degetele finuțe și dibace, iar mai marii grajdurilor manifestau o deosebită grijă pentru ugerul sensibil al francizei și încercau, pe cât posibil, să protejeze animalul sperios, gata oricând să răstoarne șustarul pixelat cu copita, de haitele de critici infometate. Nu sunt chiar sigur că exista o etică solidă a mulsului, fiind totuși vorba de afaceri, dar avem seria X-Wing, seria Dark Forces, seria Jedi Knight, seria KotOR (aveți dreptate, KotOR are de-abia șase anișori, nu poate fi numit un clasic retro, dar am simțit nevoia să-l pun și pe el pe listă). Acum comparați-le cu portările de mântuială ale seriei Force Unleashed sau cu orice produs Star Wars apărut pe piață în ultimii cinci ani și încercați să-mi spuneți

We are under attack by Imperial Star Destroyers! Begin evasive maneuvers. Launch the X-Wing fighters.



Arriving at the hidden Rebel Training Facilities.

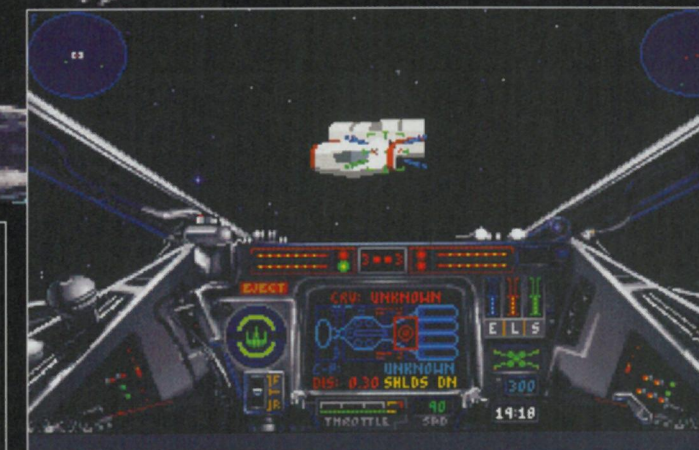
cu o față serioasă: „Ciolane, mănânci rahat, fenomenul Star Wars e mai proaspăt și mai plin de viață acum că avem bloom și bugete de zeci de milioane de dolari”.

Se pare că, în acele vremuri pline de Forță creatoare, Space Sim-ul era un gen vandabil. Sper să nu vă mint, dar Chris Roberts și al său Wing Commander (un joc cu buget enorm pentru acele vremuri, apărut în '90) au dovedit că zborul spațial, ușor îndulcit (nostalgia ca nostalgia, chiar dacă îmi aduc aminte de el ca de un space-sim, adevărul e că Wing Commander era un arcade frumușel, mainstream, cu mult bling) și mulat pe o povestioară cât de cât interesantă are un enorm potențial comercial? Războiul Stelelor. Ce era între stele? Spațiu. Ce se întâmpla în spațiu? Imperiul dădea în cap Rebeliunii. Și invers, când plot twist-ul o cerea. Lucașii, fiind niște afaceriști de frunte, s-au prins că un simulator spațial în universul Star Wars ar fi moartea națiunii și visul umed al fiecărui fan Star Wars cu PC. Lawrence Holland și compania Totally Games, cunoscuți pentru Battlehawks, Their



Tripla Alianță

Ce a transformat un „banal” produs Star Wars, o aparentă încercare de a profita de pe urma unei trilogii vechi de un deceniu, în idolul unei generații de împătimiți ai zborului spațial? Cel mai la îndemână răspuns ar fi interesul acordat de producători (care aveau, totuși, un nume de apărut) jocului în sine și faptul că nu au pornit de la ideea că doar succesul filmelor le va vinde jocul. Sigur, o oarecare familiaritate cu universul Star Wars



Finest Hour și Secret Weapons of the Luftwaffe plus add-on-uri, toate produse pentru Lucași, au primit misiunea de a ajuta gamerii să grăbească sfârșitul

sporea plăcerea și ușura imersia jucătorului în universul simulat, însă X-Wing putea fi gustat bine-mersi și de indivizii pe care capodopera lui Lucas i-a lăsat reci. De exemplu, deși, cum vă spuneam mai devreme, am căpatat microbul Star Wars în urma vizionării filmelor, boala adevărată m-a lovit de-abia după ce am trecut de câteva ori prin X-Wing și Tie Fighter. Mai mult, acum, când privesc cu alți ochi trilogia originală (am făcut un maraton să mă conving, și m-am stricat de râs) și îmi sar în ochi toate stângăciile, de la jocul actoricesc la scenariu și replici, chestiuni peste care nu mai pot trece atât de ușor ca altă dată, jocurile din seria X-Wing încă mi se par aproape perfecte și nu reușesc să le găsesc vreun cusur. Grafica? Atunci mi se părea superbă, acum a căpătat un aer retro absolut delicios. Și oricum, pentru cei care nu trec atât de ușor peste 320, există versiunile Collector's CD. Sau aveți X-Wing Alliance dacă vreți modele detaliate și accelerare grafică. După câteva mici tweak-uri, Alliance arată superb și după standardele actuale. Iar ce îmi place la nebulie e că spațiul nu e colorat ca la balamuc. E



negru ca smoala și plin de dușmani. Sunetul? Superb. Mai e nevoie să vă aduc aminte cât de amenințător sună motoarele unui Tie Fighter? Sau laserele cele verzi ale Imperiului? Toate TM-urile auditive ale Star Wars sunt acolo. Mai puțin zumzetul apetisant al săbiilor laser, dar pentru asta avem seria Jedi Knight. Muzica? DosBox emulează cu succes și plăcile de sunet Gravis Ultra Sound și e o adevărată plăcere să auzi sistemul iMUSE (Interactive MUsic Streaming Engine, o șmecherie inventată de Clint Bajakian cu scopul de a sincroniza muzikă cu acțiunea de pe ecran, căutați pe net sau întrebați-l pe Marius Ghinea dacă vreți detalii mai picante, căci el e meșterul cu sunetul) pus la treabă în Tie Fighter Collector's CD, varianta pentru DOS (cea de Windows, din '98, cu texturi și accelerare 3D a renunțat la coloana sonoră iMUSE pentru clasicele track-uri care rulează cumințele în fundal). Nu mă credeți? întrebați-mă de ce mi-am făcut ordine pe birou pentru prima oară în șase ani. Să încapă un joystick mareț. Pentru Tie Fighter.

„X marks the sport”

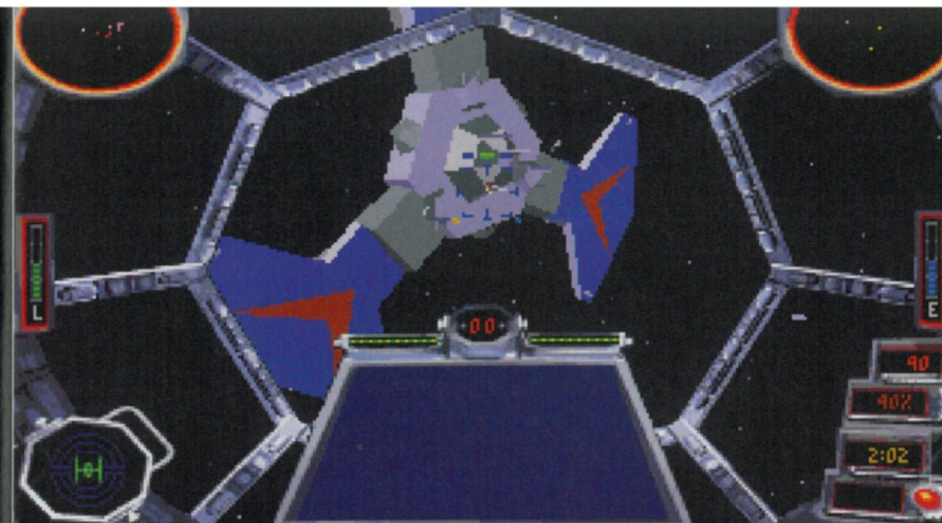
Ce ar fi trebuit să mă impresioneze atunci dacă aș fi știut ce-mi rezervă viitorul m-a pus de-abia acum pe gânduri și m-a făcut să apreciez X-Wing-ul (și pe urmașii urmașilor săi) și mai mult, dacă așa ceva e posibil. Echilibrul aproape perfect dintre accesibilitate și complexitate. Pentru accesibilitate și spectacol, cei de la Totally Games au adoptat un model de zbor rudimentar aproape arcade (dacă nu în totalitate) din care lipsea inerția, trebușoară care le permitea și începătorilor să se angajeze în dogfight-uri sălbatice fără să-i simtă răsuflarea lui Newton în ceafă la fiecare smucitură a joystick-ului. Asta nu însemna, totuși, că îți puteai lăsa liniștit creierul în hangar înainte să pleci la lupta cea mare. Lipsurile din fizica zborului au fost înlocuite cu managementul energiei. X-Wing-urile și modelele mai avansate de TIE beneficiu de scuturi. Scutul, se știe, mănâncă energie pe pâine, laserul își papă și el porția, iar motorul... flămând și el. În timpul zborului trebuia să reglezi mereu distribuția ener-



ȘI TU!

Dacă încerci să rulezi Tie Fighter sau X-Wing (deși laserele rebelilor nu sună fain), versiunile de colecție din '98, pentru Windows-ul din '95, pe un Windows Șapte (sau Vista, cred), s-ar putea să observi stupefiat că paleta de culori nu mai e așa cum o știi din zilele bune ale Imperiului și ale Windows-ului cel nouăzecișicinci. Printre culorile serioase, muncitorești, care reflectau sută la sută intențiile la fel de serioase ale Imperiului, acum își fac de cap horde anarhice de pixeli galbeni, violeti, verzi. E ca și cum la o înmormântare de oameni serioși, manageri iscusiti cu poziții înalte în ierarhia corporatistă, își fac apariția haite de jamaicani în haine de sărbătoare care încearcă să se amestece în mulțime. Cum slujba ta e să măciucești rebeli, nu să dansezi gol pușcă prin câmpurile de asteroizi și să tragi pe nas praf stelar interzis de autoritățile imperiale, normal că îți se umflă o venă de pe frunte și vei încerca disperat să elimini elementele antisociale și antibun-gust din simulatorul tău serios. Dar nu te îngrijora, există o soluție. Nu e ea foarte elegantă, dar decât să instalezi o mașină virtuală și să cauți înnebunit drive-re vechi, mai bine faci ce-ți spun eu. Așadar, pornește Task Manager (dacă nu știi cum sau măcar ce e, mă îndoiesc că te-ar interesa un joc din '95), selectează Processes și, ca un adevărat și credincios slujbaş măruntel al Imperiului, ucide cu bestialitate procesul explorer.exe. Bine ai venit de partea întunecată a desktop-ului, Vader ar fi mândru de tine. Gut, acum că ai eliminat interfața care-ți nenorocea giganticul fengșui spațial, e timpul să rulezi jocul și să-ți dezamăgești copiii care cred că tata e un luzer și-i va scoate la un Mec dacă nu-i merge jocul din prima. Operațiunea este extrem de simplă. Din Task Manager selectează File -> New Task (Run...), clic pe Browse, caută executabilul jocului (în cazul nostru tie95.exe), clic pe el, OK... și flota imperială e noua ta casă. Curată și plăcut uscată. Soluția e perfect aplicabilă tuturor jocurilor mai vechiute, al căror frumos colorit are de suferit de pe urma nesuferitului taskbar din Windows 7 (Vista).

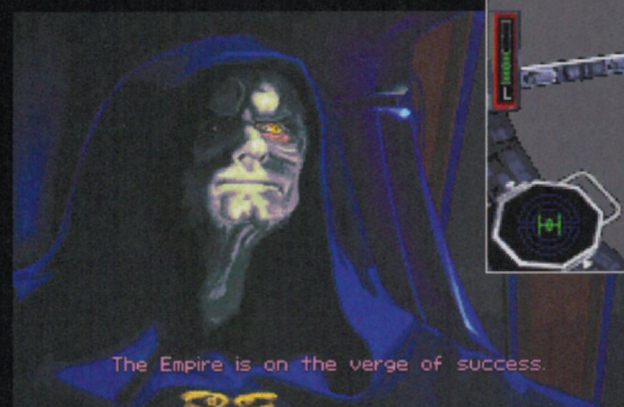
PS> Sigur veți avea probleme cu instalarea tuturor jocurilor pentru Windows din seria X-Wing (X-Wing, Tie Fighter, Alliance, X-Wing vs Tie Fighter) sub sistemele de operare pe 64 de biți. Aici (<http://www.markusegger.at/Software/Games.aspx>) veți găsi instalare custom pentru XP, Vista și Seven pe 64 de biți. Și instrucțiuni detaliate. Pentru consecvență, ca să-mi citez profesor-doctorul-inginer favorit, căutați XWTIE95.zip (e obligatoriu, rezolvă probleme de compatibilitate) pe lucasfiles.com și XWA Hacker (pe internet). Cu ajutorul acestora, tehnologia mileniului trei nu se va pune de-a curmezișul gaming-ului starwarsian al mileniului anterior.



Missile Warning! Key to Target?

giei în funcție de situație, altfel observai cu stupeoare că îți se bleagse laserele tocmai atunci când ai mai mare nevoie de ele. Astfel, o parte babană din secretul vieții eterne în X-Wing (și copiii) o reprezenta priceperea jucătorului de a transfera rapid și eficient energia acolo unde are mai multă nevoie de ea. Spre motoare, când trebuia să o iei la sănătoasa sau să urmărești un adversar agil, spre scuturi și motoare când încerci să scapi de morcovul imperial din fund, spre lasere când „you mean business” și așa mai departe, ați prins ideea. Când, asemeni unui pianist, cu o mână reglezi intensitatea și configurația scuturilor în timp ce fugărești un Tie Fighter cu cealaltă mână pe joystick, cu un ochi pe oglinda retrovizoare și cu gândul la platforma pe care trebuie să o aperi de furia imperialilor, tensiunea momentului te pătrunde până în măduva oaselor și nu-ți permite să te mai gândești exact la modelul de zbor ne-realist. Iar atmosfera? N-ai auzit? Ești ACOLO și după fiecare misiune rămâi cu trei sau patru povești pline de suspans. Cam asta e și motivul pentru care retro-ul s-a lungit pe atâtea pagini, pentru că n-am cui povesti. Koniec se uită cu milă la mine când îi spun că am gonit un minut spre o baliză de navigație, cu o torpilă în coadă, scuturile bușite, fără lasere și contramăsuri, dar Forța a fost cu mine și am reușit să fac saltul în hiperspațiu exact când torpila se pregătea să-mi invadeze intimitatea... Iar Mitza m-a sfătuit să mă uit la ceva prOn. Ați rămas voi, băi. Și Andrei, ia să intru puțin pe mess să văd dacă e...

Misiunile, cu obiectivele lor secrete (care în mare parte te îndeamnă să-ți bagi nasul unde îți va fierbe oala după ce-ți vei băga nasul) cu tot, sunt foarte bine gândite și consider că ar trebui predate la un curs de game/level design. Devin cam greute pe parcurs, dar dacă ești genul de persoană care va instala DosBox-ul ca să joace X-Wing, voi presupune că nu consideri dificultatea un minus, ba chiar dimpotrivă. Iar dacă ești un începător, designerii au avut fericita idee să introducă un simulator, unde instructorii te vor învăța secretele meseriei în câteva misiuni de antrenament. Misiuni în care se poate și muri dacă ești berbec sau dacă vrei un scor cât mai mare. Există, bineînțeles, și un storyline, mai mult sugerat, pe care poți sări dacă îți joci rolul de soldat pe care nu-l interesează decât nava din cătare. Sau, dacă ești băiat deștept, îți îndeplinești cuminte obiectivele secundare, citești textele din briefing, nu doar ecranul cu obiective, și pui cap la cap toate informațiile, te poți bucura și de o



povestioară interesantă în vâna starwarsiană.

Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, căci mai am câteva ceva de spus și despre Tie Fighter și Alliance, X-Wing este un caz foarte fericit de produs comercial dăștept, frumos, elegant și ce mai vreți voi. Nu e genul tălămb de arcade ușor de învățat, în care muncești o manetă și un singur buton până-ți vine năcazul sau finalul nivelului, e un arcade foarte inteligent, ușor de învățat, care poate fi numit space-sim fără să jignim cele două sau trei simulatoare adevărate. Nu cred că mai e nevoie să vă spun cât de important este un joystick în toată ecuația. Versiunea originală poate fi jucată și cu șoarecul, dar să fim serioși...

American TIE

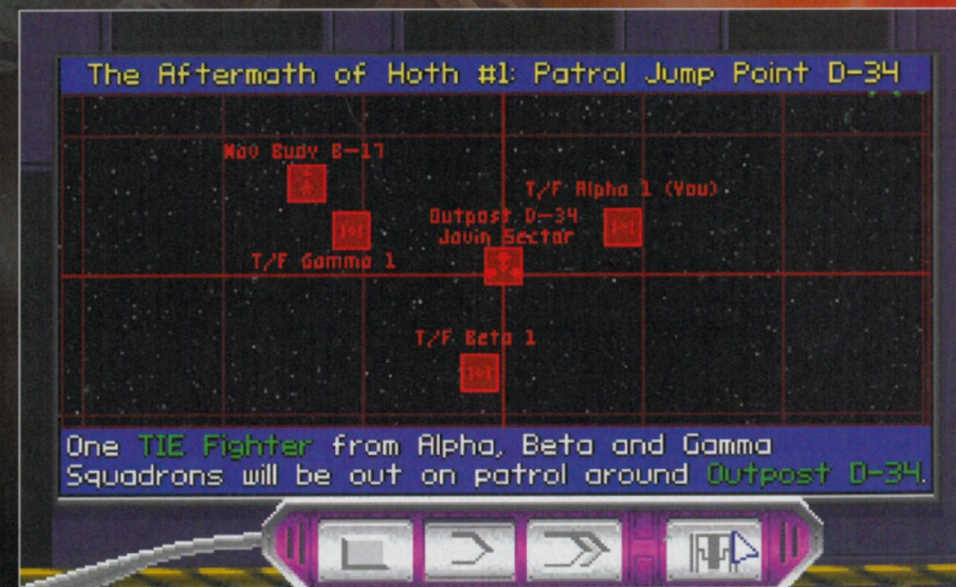
Între noi fie vorba, deși X-Wing m-a uns pe suflet, n-am fost un admirator prea mare al Alianței și mi-am dorit în cel mai mare secret un sequel la fel de bun, care

să-mi pună în mână manșa unui TIE fighter și viitorul Imperiului. Băi, iubesc nava aia, mi-e drag torsul obse-dant, apăsător (parcă simți în ceafă răsuflarea rece a Împăratului) al motorului, iubesc sunetul laserelor și m-am îndrăgostit orbește de următorul joc din serie, TIE Fighter. Teoretic era cam același joc, cu un motorăș gra-



fic ceva mai arătos, dar de data aceasta eram de partea glorioasă și victorioasă (încă) a Imperiului. În sfârșit, imi căpătasem dreptul la un TIE numai al meu. Mulțumită lui Lawrence Holland și echipei de la Totally Games, care nu s-au culcat pe o ureche și au reușit să ne livreze din nou un produs de calitate, am avut parte de o experiență și mai plăcută. Augmentată, desigur, de includerea în clubul exclusivist al eroului meu din copilărie. Rețeta a fost păstrată aproape identică, jocul nu a fost simplificat după obiceiurile actuale, ba chiar dimpotrivă. Fiindcă toate cele spuse mai sus sunt perfect valabile și în cazul lui Tie Fighter, e de la sine înțeles că vi-l recomand din tot sufletul. Iar dacă faptul că sunteți oamenii Împăratului nu vă zgândăre simțul moral, chiar vă sfătuiesc să vă începeți cariera de pilot virtual cu Tie Fighter.

Din nefericire, franciza a început să dea semne de epuizare cu X-Wing vs Tie Fighter (era de la sine înțeles că trebuia să existe și un versus la un moment dat), joc „dă Windoze”, dedicat în special multiplayer-ului. Partea de single player lăsa mult de dorit și jocul nu mai semăna prea tare cu Tie Fighter-ul meu mult iubit. A avut fani, a avut și fane, dar vânzările au fost slăbuțe de tot. Păcat,





căci jocul arăta foarte mișto. Texturi, accelerare 3D, modele detaliate, tehnologie, taică. Eu nu mi-am bătut capul prea mult cu el. Un lucru interesant, totuși, vânzările slabe înregistrate nu l-au determinat pe Lucas să omoare franciza, ci dimpotrivă, au „comandat” un remake al vechilor X-Wing și Tie Fighter pe noul engine, să se poată bucura și clienții ahtiați după grafică de aceste două bijuterii. X-Wing Collector's Series (a nu se confunda cu X-Wing Collector's CD sau cu Tie Fighter Collector's CD, ele sunt tot pentru DOS) conține versiunile „aduse la zi” (adică pe motorul grafic al lui XvT plus expansion packs) ale celor două „vechituri” și se pare că a avut destul de mult succes („bătrânii” o cam înjură, parțial pentru că s-a renunțat la IMUSE din cauza unor presupuse incompatibilități cu Windows-ul) cât să-i convingă pe Lucas să finanțeze un ultim sequel: X-Wing Alliance.

Sfânta Alianță

X-Wing Alliance a fost cântecul de lebedă al seriei X-Wing. Pentru a condimenta puțin acest articol, am elaborat și o mică teorie conspiraționistă. 1999 a fost anul apariției lui The Phantom Menace, adevărat? Sărim peste calitatea ușor îndoielnică a noii trilogii, ce m-a lovit cel mai tare a fost că n-am văzut o navetă mai de Doamne-ajută în niciunul din cele trei filme. Sau cel puțin nu una îndeajuns de vânoasă, care să poată deveni simbolul unei noi generații de space sim-uri. Cum a fost Tie Fighter. Sau X-Wing, ca să nu mă acuzați că țin exclusiv partea Imperiului. Am și făcut un test pe Koniec, care a reușit să-mi recite, fără să se gândească, numele a cel puțin patru aparate de zbor din trilogia originală, dar când a venit vorba de noile filme, tăcere. N-a fost chiar o tăcere deplină, căci m-a întrebat dacă nu cumva sunt filmele alea cu Ewan McGregor și Sam L. Jackson, dar ați priceput unde bat. Și vă mai spun un secret. Inițial, trebuia să citiți un retro micuț, de o singură pagină, despre Alliance, dar al naibii joc, a declanșat o reacție în lanț, care s-a sfârșit cu mine instalând toate jocurile din serie. X-Wing Alliance e un animaluț ceva mai diferit. Văzând lumina zilei în '99, sfârșit de mileniu, un an al progresului tehnologic, Alliance arăta și încă arată într-un mare fel. Modele detaliate, texturi arătoase de rezoluție mare, accelerare 3D etc. Adică tot bling-ul atât de necesar noii generații, bling care-l face atrăgător și în ziua de azi (atât timp cât nu-l comparați cu X3), sprijinit de același gameplay demential, la fel de necesar vechii generații. Mai mult, acum avem și multiplayer. Pe care, pe vremea aceea nefind un mare fan al multiplayer-ului, și oricum



nu aveam internet, nu l-am încercat. Cireașa de pe tort, coloana sonoră dinamică, dispărută în Collector Series, a avut un come-back spectaculos, iar gamerii melomani au râs și s-au veselit nevoie mare.

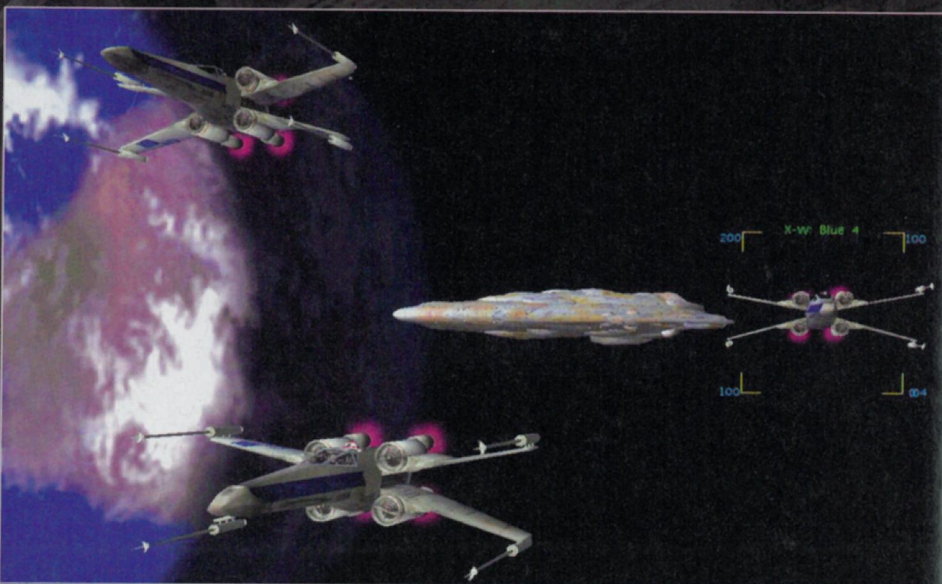
Unii veterani au cam strâmbat din nas (nici pe mine nu m-a încântat peste măsură la vremea respectivă, deoarece nu aveam un joystick cu throttle, dar acum am și mă bucur de mica porție de realism) când au observat că modelul de zbor a fost modificat puțin. A primit un mic boost de realism. În Alliance nu mai poți executa viraje strânse la viteze mari, chestiune care mărește puțin workload-ul pilotului, mai ales în absența unui throttle stick. Pe de altă parte, nu vezi așa ceva prea des, un sequel ceva mai complex decât predecesorii săi. De obicei se întâmplă invers. Dar amintiți-vă că suntem în 1999.

O altă noutate ar fi povestea ceva mai consistentă și mai personală. Alliance te introduce în pielea tânărului Ace Azameen sau Propolis dacă te cheamă Ciolan, tânărul vlăstar al unei familii de neguțatori intergalactici. În

urma unor evenimente neplăcute, clanul Azameen reușește să atragă atenția Imperiului și este forțat să ia calea exilului. Tânărul Azameen, adică tu, se înrolează în Alianța Rebelilor, iar ce se întâmplă mai departe vei afla și singur. Atât vă spun, la un moment dat veți primi comanda faimosului Millennium Falcon (transportorul corellian aflat în gestiunea lui India... Han Solo) și veți face cunoștință cu o altă armă nu-prea-secretă a

Lordului Vader. E sferică și a avut o soră pe care Luke a ajutat-o să ajungă într-un loc mai bun. Din păcate, odată cu Alliance, s-a stins și dragostea lucașilor pentru piloții virtuali (avem, desigur, seria Rogue Squadron, trei arcade-uri drăguțele pentru console, dar ele nu se ridică la înălțimea seriei X-Wing), fiind înlocuită de o obsesie aproape nesănătoasă pentru săbiile laser. Obsesie care ne-a dat seria KotOR, Jedi Outcast și Jedi Academy, deci mă voi abține de la prea multe comentarii. Nu vreau să vă dau false speranțe, dar succesul avut de remake-urile Monkey Island și de declarațiile vagi și ușor criptice ale unor oficiali Lucas au dat naștere unui zvon conform căruia Lucas s-ar putea să revină la seria X-Wing. Nu e nimic oficial, dar e bine să sperăm... Oricum, dacă trecutul vă zgârie ochii și aveți alergii la fatidicul număr 640, dar totuși Forța nu vă dă pace, puteți încerca liniștiți X-Wing Alliance. Vă promit că nu veți fi dezamăgiți.

cioLAN



CAPITAL 2011

Mă abonez și câștig!

1x
Noul Opel Astra Sport Tourer



Wir leben Autos.



Premiile campaniei

1x
Noul Opel Corsa



Hușă telefon
O hușă elegantă pentru telefonul tău business

**100x**

Storcător de fructe și legume Bosch
Prepară-ți sucul preferat chiar la tine la birou

**20x****20x****BOSCH**

Tehnică pentru o viață

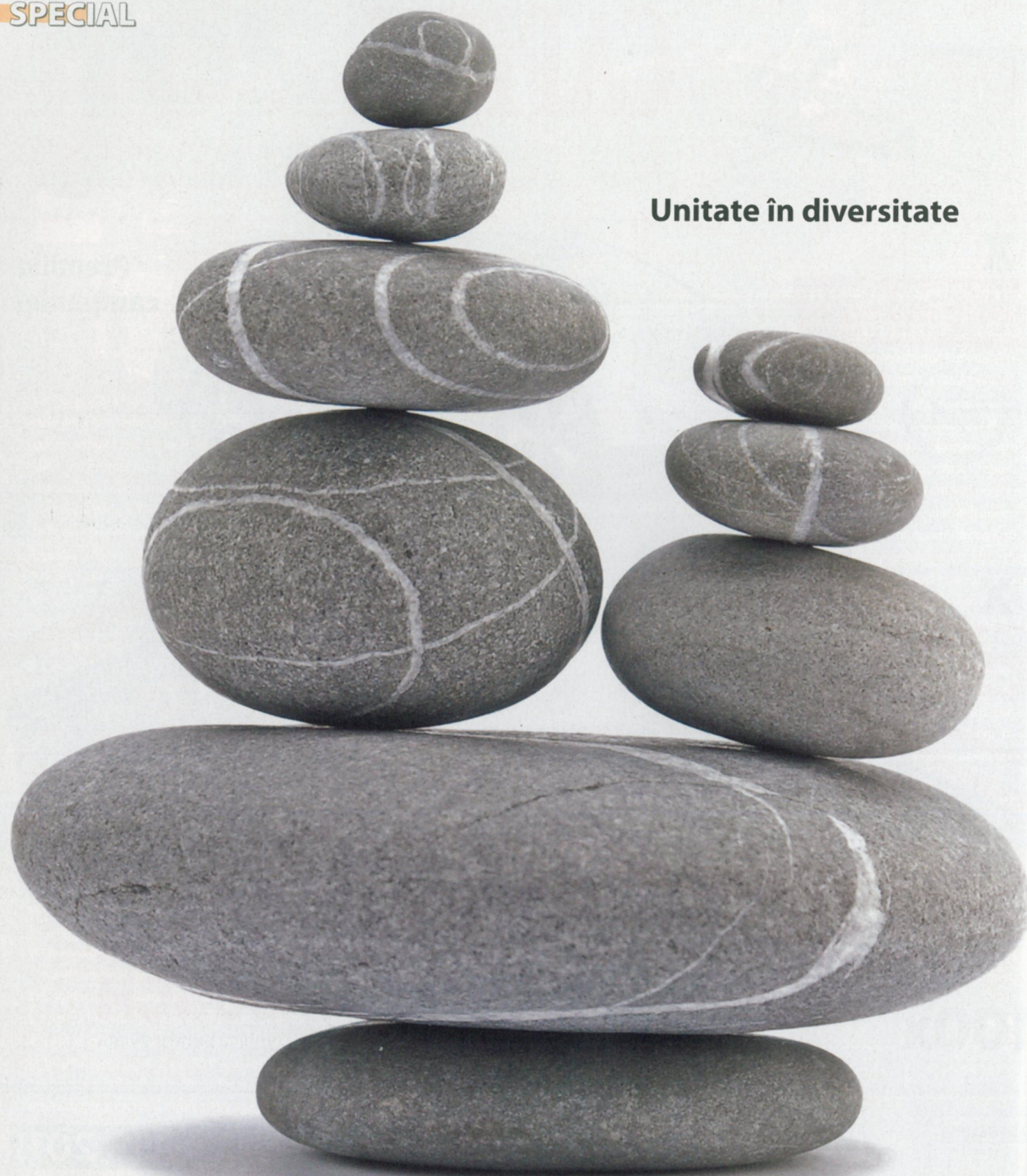
COLECȚIA
CAPITAL
12
CARTI
DESPRE
AFACERI
DE CARE AI
NEVOIE
2011

**SUPER BONUS 2011**

Abonează-te la „Capital” pentru 12 luni și ai gratuit câte o carte de afaceri pe lună. 12 titluri esențiale pentru manageri, angajați, studenți, întreprinzători sau aspiranți la statutul de antreprenor!

Mai multe detalii și talonul de abonament în revista „Capital” și pe capital.ro

Unitate în diversitate



GameDev

GAMEPLAY BALANCING

(Stone - Paper - Scissors)



Nu știu dacă există în România un astfel de joc de cartier... Ideea e foarte simplă, și anume că există o relație circulară, de superioritate, între cele trei elemente. Foarfecele bate hârtia, hârtia bate piatra, piatra bate foarfecele. La baza „balancing-ului”, a echilibrării elementelor de gameplay într-un joc, stă acest concept. Ați spune că e prea simplu și adevărul e că da, există și alte aspecte. Pentru că, într-un joc, obiectele au și proprietăți, ca de exemplu preț, fiabilitate, atac, defensivă, viteză, modificatori în funcție de număr, formație etc. În final însă, după jumătate de an de teste și de teste, singura regulă care trebuie respectată este cea de mai sus pentru că reprezintă echilibrul perfect.



Generalități

Fiecare joc are regulile sale. Este absolut esențial ca, atunci când creăm un univers, indiferent de dimensiuni, mic ca în Zuma de exemplu sau mare ca în World of Warcraft, să definim foarte clar care sunt regulile acestuia pentru că numai așa poți crea consecvență. Aceste reguli e bine să fie ancorate în plauzibil, să aibă o logică specific umană, pentru că altfel vor părea aberante și pentru unii oameni vor fi imposibil de înțeles. Poate că ați crede că asta te limitează. Da, dintr-un anumit punct de vedere, setează niște limite, în sensul că nu poți combina universul din World of Warcraft (WoW) cu cel din

Eve Online, deși cel din WoW are elemente științifice gen lumi paralele, porți „magice” intergalactice, știință și tehnică avansată la un nivel la care pare mistic etc. La fel, Eve Online are și el elemente a căror explicație e relativă. Unele lucruri se pot intersecta, dar la un nivel mai mult teoretic decât practic. În final, fiecare lume are niște reguli, mai mult sau mai puțin plauzibile, care sunt fixe (în WoW s-a renunțat în ultima vreme mai mult sau mai puțin la plauzibil, ceea ce nu dă bine). Nu e bine să treci peste ele pentru că atunci produci confuzie, iar confuzia nu e „fun”.

În cadrul acestor reguli clare se include în majoritatea cazurilor și aceea că fiecare jucător trebuie să aibă șanse egale într-o confruntare cu un alt jucător sau cu AI-ul, chiar dacă forțele disponibile sunt inegale la prima vedere, de alt tip, număr, cu proprietăți diferite, opu-

Coolness ratio for different WOW classes



se, similare sau complementare. Acest lucru este cunoscut în lumea designului și nu numai ca „balancing”.

Adică la un nivel de multe ori matematic abstract, dacă luăm un arcaș, un războinic și un popă, aceștia vor avea șanse egale împotriva unui rogue, paladin și druid.

Egalitatea nu constă într-un singur 1 bate 2, 3 bate 4 și 5 bate 6. Ci se referă la abilitățile fiecăruia dintre ei care,



Însumate în niște tabele de dimensiuni astronomice, dau la final 0. Jucătorii foarte pasionați, cei care ajung să participe la competiții, sunt extraordinar de talentați la înțelegerea acestor relații dintre abilități și clase și la folosirea lor în mod instinctiv astfel încât să obțină 1 în loc de 0, ceea ce se poate întâmpla doar dacă cineva greșește (inclusiv designerul)... sau are echipament mai bun ori e ajutat de relief etc. Descoperim astfel că acest balancing merge mult mai departe decât la trupe sau clase. Regulile trebuie respectate și de către cei care construiesc nivelurile sau de cei care fac designul de echipament. De aceea un joc complex necesită mai mulți designeri. Când ești designer pentru un titlu serios, nu mai ai timp să fii programator, grafician sau altceva. Iar dacă devii designer de balancing, acolo matematica, logica și intuiția sunt abilități care nu trebuie să-ți lipsească din dotare. A, și cultura. Sunt câteva cărți pe piață care merită citite. Nu multe, vreo 5 în total. Nimeni nu dă detalii pentru că toți suntem sub NDA. Până și eu am la dispoziție documente din ce am lucrat pentru Fun Labs și Milestone, de la interviuri pentru job-uri etc. pe care mi-aș dori extraordinar de mult să vi le arăt, pentru că pe mulți dintre voi v-ar face să vă apucați de lucru. Ai nevoie doar de un pic de talent și de o metodologie. Secretul unui joc reușit nu stă în design, indiferent cât de genial e acesta, ci în organizare și în nivelul de colaborare dintre creatori. Dacă veți apuca să vorbiți cu Molyneux, Perry, Crawford (acesta e mai nebun un pic) sau Roper, toți vă vor spune că cel mai important lucru este echipa, ca întreg, și în general vor vorbi la plural despre jocurile create. Dar ne abatem deja.



mai multe tipuri de unități. Acestea sunt arcași, infanterie, cavalerie și sulițași. Sunt sigur că imediat veți observa că în acest sistem SPS (stone-paper-scissors) am introdus un al patrulea element, sulițași.

După cum lesne puteți vedea, arcașii bat infanteria și sulițașii, cavaleria bate arcașii și infanteria, iar sulițașii bat cavaleria.

Așadar, aproape toți bat infanteria, iar cavaleria bate aproape tot, chiar dacă făcând totalul, la final echi-

Practic, asta înseamnă că un arcaș face cât un cavalerist și cât 3 infanteriști și 3 sulițași. Oh, nu e bine, nu putem introduce costurile fără a ține cont de atacul și defensivă fiecăruia pentru a stabili limite mai clare în ceea ce privește valoarea unităților. Pentru că arcașii au atac mare, dar defensivă mică. Infanteriștii au atacul egal cu defensivă. Cavaleria are atac mare, dar defensivă mică. Dacă dăm niște valori de bază și introducem totul într-un tabel, vom avea:

	at	def	cost
Arcaș	2	1	3
Infanterie	1	1	1
Cavalerie	2	1	3
Sulițaș	1	3	2

După cum putem observa, ca atac, un arcaș face cât doi infanteriști. Ca defensivă, un sulițaș face cât 3 infanteriști. Ca urmare, ar trebui să facem un tabel cu costurile, respectiv modificatorii de atac și defensivă, care în final trebuie să ne dea 0.

Mai exact, arcaș versus infanterie = at (arcaș) - cost (arcaș) - def (infanterie) + cost (infanterie) = 2-3-1+1=-1. În final, obținem tabelul de mai jos (Stânga atacă):

Dacă facem totalul, observăm că obținem într-adevăr un 0 game, adică echilibrul optim, balanța se menține. Ce se întâmplă însă cu procentele în care vor fi folosite cele 4 trupe? Ei bine, aici calculul devine mai complicat pentru că trebuie să facem un studiu de caz, bazat pe acțiunile jucătorului în funcție de costuri. Mai exact, într-o luptă, un cavaler va bate 2 infanteriști, dar costă de 2 ori mai mult, ceea ce înseamnă că vom avea un câștig net la

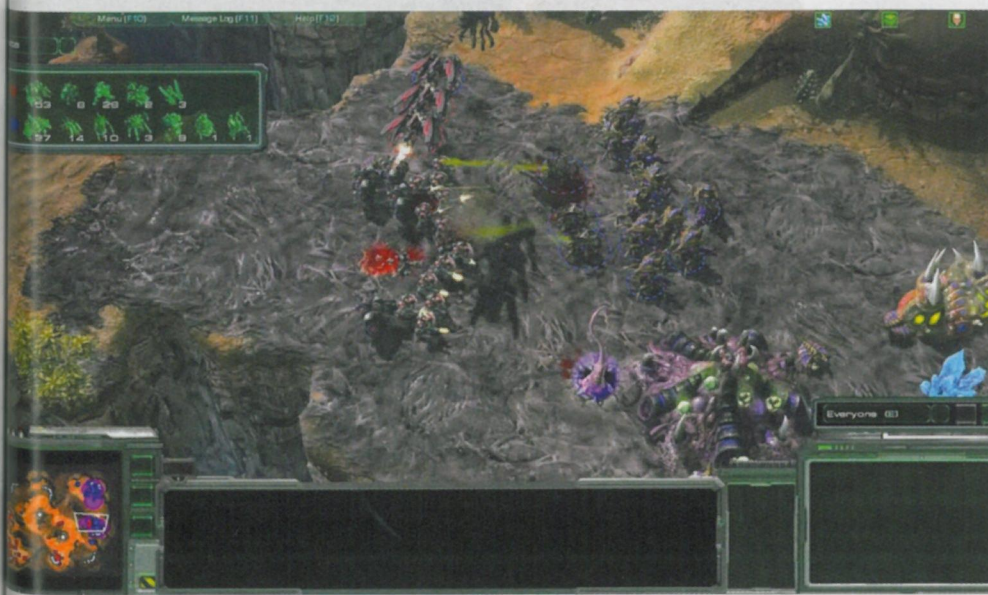


	Arcași	Infanterie	Cavalerie	Sulițași	Total
Arcași	0	-1	1	-2	-2
Infanterie	2	0	2	-1	3
Cavalerie	1	-1	0	-2	-2
Sulițași	1	-1	1	0	1
Total	4	-3	4	-5	0

sfârșit de 1 infanterist. Echilibrul se va modifica mult în favoarea folosirii infanteriștilor, însă ca trupă care MENȚINE LINIA FRONTALULUI. Pentru că asta este de fapt infanteria. Așadar, este o unitate care are o specializare ușor diferită de celelalte 3, ceea ce îi conferă un statut aparte. Evident, dacă ni se pare că jucătorii vor folosi infanteria mult prea des, putem ajusta costurile sau putem umbla la defensivă și atac ținând cont de specializările fiecăreia.

Complexitate sporită

Acum, după cum se poate observa, balansarea nu este mare filozofie dacă vrem să introducem în calcul câteva elemente de bază. Ce ați zice însă dacă aș începe acum să iau în calcul viteza cu care se produce fiecare unitate, tipurile de resurse necesare pentru a construi fiecare unitate (adică aș complica sistemul de cost), respectiv modul în care fiecare resursă se obține, cantitatea



(Orice)-craft, mama balansării

Putem vorbi aici de orice joc de la Blizzard, pentru că ei sunt probabil singurii care au investit mai mult în testarea echilibrului decât în producție. Aceștia au reușit să echilibreze aproape perfect la lansare cele 3 rase cu abilități atât de diferite, ceea ce înseamnă că ei au inventat practic un sistem de testare foarte eficient - sute de oameni care se joacă zeci de mii de ore înainte de lansare și toți au dreptul de a face sugestii și review-uri pe baza observațiilor personale. Acest sistem a fost aplicat și la Warcraft III și ulterior la World of Warcraft, pentru că primele două Warcraft-uri au fost doar etape de antrenament care le-au oferit resursele necesare. În final, nicio companie nu cred că a investit atât de mult în testare.

Probabil că vă întrebați cum se face. Vom pretinde acum că lucrăm la o strategie în timp real, unde avem

librăria este perfectă, adică 0. Problema apare practic din comportamentul jucătorului care va tinde să folosească în special arcași, cavalerie și sulițași, în detrimentul infanteriei (din calcul, adică adunăm 3 ca să avem toate valorile pozitive și diferite de 0, rezultă 40% arcași, 0% infanterie, 40% cavalerie și doar 20% sulițași). Am putea face ca infanteria să bată sulițașii, dar în acest caz am juca un pic pe marginea lipsei plauzibilității. Atunci ne întrebăm și noi, ce rol avea infanteria într-o bătălie? Păi numărul, din cauză că era foarte ieftin de obținut și antrenat. Mai mult decât atât, dat fiind faptul că ținim la un echilibru perfect și suma trebuie să dea 0, reiese din tabelul de sus că arcașii = cavalerie ca putere.

Ca urmare, să introducem costurile:
Arcașii = Cavalerie = 3
Infanteria = 1
Sulițașii = 2

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

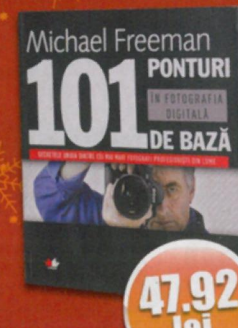
20%
REDUCERE*

Editura Polirom
47.95 lei



38.36
lei

Editura Litera
59.90 lei



47.92
lei



Editura
Polirom
54.95 lei

48.36
lei



28.76
lei

Editura Polirom
35.95 lei



46.32
lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003
*oferta valabila in limita stocului disponibil



Fiecare nava din Eve Online are în jur de 50 de caracteristici, dintr-un total de câteva mii. Și cum e vorba de PVP, balancing-ul trebuie să fie perfect.

și viteza de minare/transportare? Tabelul de balancing devine un set de tabele corelate cu scheme specifice. Unde mai punem aici și corelarea finală cu hărțile, pentru că level designul trebuie să țină cont de mecanica generală de echilibrare.

Acum ajung la cel mai important lucru, și anume că e obligatoriu să definești foarte clar de la începutul proiectului ce clase, rase sau tipare vrei să introduci în balancing, pentru că lucrurile se pot complica serios. Spre exemplu, ce ați zice dacă aș împărți cavaleria în cavalerie ușoară și grea și aș introduce arcași călare, arcași normali, longbowmen etc. Toate tabelele de costuri și relațiile dintre unități trebuie refăcute DE LA 0 pentru că nu ai cum să le amestești altfel.

În continuare, hai să introducem abilități speciale unităților. Sau poate vreți să introducem influența înclinației, respectiv calitatea terenului. Dar de influența fenomenelor naturale și a ciclului noapte/zi ce ziceți?! Cum credeți că s-ar deplasa cavaleria grea, noaptea, printr-o mlaștină, pe timp de ploaie? Hai acum să dăm abilități unui erou care are sub conducere aceste unități, gen Strength, Stamina, Intelligence etc. Apoi să creăm câteva clase de eroi, gen Barbarian, Wizard, Priest. Să le facem și lor tabele de balancing în care includem echilibrul pe unități, ajungând astfel la o matrice de matrice care, la sfârșit, în celeași condiții și exact la fel jucate,

trebuie să dea 0.

Sper că vă dați seama cât de complicată este fapt această știință a balancing-ului și cât de extraordinar de inteligent concepute și echilibrate sunt jocuri ca Starcraft, Spellforce, Warcraft III sau Diablo. Ca să nu mai menționez giganticii strategii și ai tacticii care sunt seria Total War și Sudden Strike.

Evident, dacă ai o minte extraordinar de intuitivă și de analitică, nu ar trebui să-ți fie foarte greu. Și asta poți testa ușor, cum am făcut mai sus, setând toate valorile din burta, fără să gândești prea tare, doar ținând cont de experiență, de limitele plauzibilului și de bunul simț. Haideti să vedem dacă dau 0. Evident, la un nivel mai avansat, trebuie să ai mult mai multă experiență și o minte mult mai antrenată. De multe ori, va trebui să faci un balancing din zbor, la „bunul simț” pentru o testare sau o ocazie specială. Dar să nu îndrăznești să lansezi vreodată un joc așa, pentru că, din păcate, oricât de deștept ai fi, tot vei scăpa unele aspecte din vedere. Ca exemple, vă recomand să citiți capitolul de design din Game Architecture and Design, carte editată de Coriolis, care a fost scrisă de către Andrew Morris, designerul din spatele lui Warrior Kings, împreună cu Andrew Rollings. Veți vedea că am încercat să explic un pic mai clar ceea ce el explică un pic mai altfel.

Singurul lucru de care îmi pare rău este că nu pot



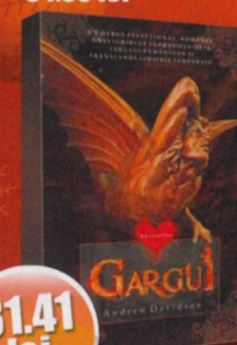
să vă dau exemple din propria mea muncă. Am făcut un sistem de balancing pentru Rapala, unde a trebuit să împac 30 de pești cu peste 40 de momeli artificiale, distribuiți în 7 lacuri cu faună specifică, cu 8 tipuri de lan-

sete și 8 tipuri de mulinete cu toate caracteristicile lor scalate într-un sistem de ramping pe un turneu de 3 sezoane a câte 3 tier-uri fiecare. Și nu a fost unul complicat. Pe lângă asta, a trebuit inventat un sistem integrat

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

COMANDĂ ONLINE
CĂRȚILE și ai până la
10% reducere*

Editura All
34.90 lei



31.41 lei

Editura Polirom
229 lei

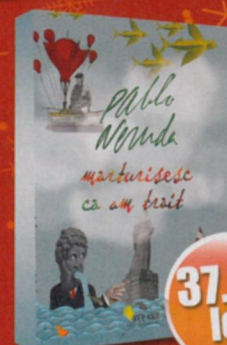


206.1 lei

Editura Humanitas
32 lei



28.80 lei

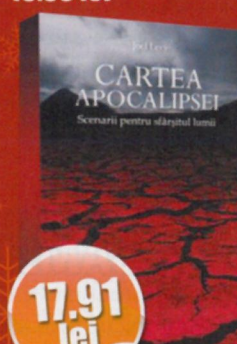


Editura Vel'ant
42 lei



45.90 lei

19.99 lei



17.91 lei

29.99 lei



26.91 lei



44.91 lei

49.99 lei

Detalii pe **www.chip.ro/librarie**

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro, telefon: 0741.248.348, 0368.415.003
*oferta valabila in limita stocului disponibil

în gameplay, care să citească inputul jucătorului și să ofere feedback la nevoie, astfel încât să nu fie cazul să creăm un tutorial de sine stătător (menționez că și asta a trebuit introdusă la un nivel abstract în balancing și nu vreți abstract și difuz în tabelele alea). A fost cea mai faină parte a muncii pe care am făcut-o pentru jocul acesta, pentru că adevărul e că nimeni nu-ți spune cum trebuie să faci. E adevărat că nu am făcut nimic singur, ci lucrurile au fost discutate. Rolul designerului este să integreze cele mai bune idei într-o formă coerentă pentru jucător, programator și artist. Fiecare sistem este specific jocului pe care îl faci și practic trebuie să-l redescoperi de fiecare dată.

Volumul de muncă este foarte mare, însă merită pentru că satisfacția pe care o ai atunci când testezi ceea ce programatorul a implementat și vezi că ai inte-

grat ceea ce 10 oameni au gândit cum trebuie, că ai explicat bine, că el a înțeles așa cum ai vrut tu și că a fost capabil să integreze totul bug-free este greu de descris în cuvinte. E imposibil. În mod foarte periculos, te simți un pic ca un mic Dumnezeu care recrează lumea într-o altă formă, cu alte reguli. Te satisface la un nivel care te poate transforma pentru totdeauna, care te face să vezi lumea altfel, alcătuită din „mecanici adaptabile”. Cel mai interesant ar fi însă dacă ai crea un sistem complex care să se autoechilibreze, ceea ce deja sună a Crea...

Așadar, pentru a nu știu câta oară, reafirm că un designer descompune lumea în bucăți foarte mici și o recompune la loc într-o altă formă, cu alte reguli. E un proces de creație a universului, lucru care le-a și luat mințile unora...

Locke



PHILIPS BRILLIANCE 225B

tu în care îl conectai la calculator, sub sigla Philips amplasată central în partea de jos se remarcă o zonă iluminată discret într-o nuanță albastruie. Aceasta nu contribuie cu nimic la performanțele monitorului, ci are

acest fel, consumul de energie poate să scadă cu până la 50%. Sensibilitatea senzorilor se poate modifica din meniul monitorului, permițând alegerea unei valori în funcție de distanța la care se află utilizatorul de monitor.

În ceea ce privește performanțele sale, nu pot spune că sunt pe deplin impresionat. Nu sunt sigur dacă e din cauza tehnologiei LED, dar în mod de lucru office sunt destul de vizibile unele umbre în jurul caracterelor. Rezoluția nativă a ecranului este de 1680 x 1050 dpi. Conectica este standard, un D-Sub și un conector DVI.



Ofertant: Partenerii Philips, Preț: 499 Lei

Bătălia acerbă dintre marii producători de monitoare are de multe ori și rezultate neașteptate. Din dorința de a atrage atenția clienților, oferă tot felul de funcții interesante care pot părea de-a dreptul nebunești. De exemplu, acest model de monitor recent lansat de către Philips. La prima vedere, pare a fi un monitor obișnuit din categoria celor de 22 de inch. Are un design comun, cu butoane de control standard, amplasate în partea de jos a ecranului. Sistemul de susținere pare ceva mai interesant deoarece permite reglarea pe înălțime a ecranului, obținând puncte importante la capitolul ergonomie. Din momen-

doar rol de design. Fiind un element care atrage atenția, fără să vrei veți remarca și cele două „puncte” din vecinătatea mai închise la culoare de la baza monitorului. În acele zone producătorii au inclus doi senzori cu infraroșu ce au rolul de a „urmări” utilizatorul care se află în fața monitorului. Explicația? Nimic mai simplu. Pentru a reduce pe cât posibil consumul de energie, în câteva secunde după ce v-ați îndepărtat de ecran, intensitatea luminoasă a ecranului este automat redusă la un nivel minim. În



SAMSUNG CH@T 335

Enebuie ce se întâmplă zilele astea prin rețelele de socializare. Toată lumea salută și felicită în stânga și-n dreapta, toți scriu de zor mesaje care mai de care mai înțelepte, curg informațiile mai ceva ca în agențiile de știri. Uneori stai și te întrebi dacă unii dintre prietenii tăi fac și altceva în afară de a sta la povești pe net. Culmea e că există susținere puternică și din partea companiilor interesate de a-și promova produsele în astfel de moduri. Samsung tocmai a lansat pe piață un model de smartphone ce include o tastatură completă de tip QWERTY. Comunicarea și prin mesaje scrise este foarte economică, iar cu acest model chiar poți să îți pasul cu toate. Îmi place forma telefonului, dar în special ergonomia tastelor. Sunt mai măricele decât am întâlnit la alte telefoane și asta te ajută să tastezi și mai repede, dar și mai corect. Aparatul se comercializează și în alte culori pentru a fi pe placul mai multor clienți. Nu înțeleg de ce totuși au inclus un senzor foto de doar 2 megapixeli aproape chel: fără nici un fel de bliț sau stabilizator de imagine. E bine totuși că au avut inspirația de a dota telefonul cu modul Wi-Fi pentru transfer de date pentru că habar nu are de rețele de telefonie 3G.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 111 x 61 x 12 mm
- Greutate: 93 grame
- Ecran: TFT 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200 pixeli)
- Sunet: MP3, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Im
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS, înregistrare FM
- TV-Out: NU
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până la 520 ore
- Talk time: maximum 12 ore

LG COOKIE WIFI T310I

Gama Cookie are un nou membru. LG investește în ultima perioadă foarte mult în această direcție și lansează modele noi aproape pe bandă rulantă. Adevărul e că noul Cookie WiFi T310i arată destul de in-



terasant. Are un design foarte viu ce te îndeamnă să faci mereu lucruri vesele. Telefonul are un sistem de gestiune a aplicațiilor ce are la bază două desktop-uri, prin care puteți accesa foarte simplu și rapid agenda cu prieteni sau aplicațiile și widget-urile utilizate cel mai frecvent. La fel ca și în cazul celorlalte modele, LG Cookie WiFi T310i se comercializează într-o gamă variată de culori.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 103 x 57 x 12 mm
- Greutate: 87 grame
- Ecran: TFT - resistive touchscreen, 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wlan WiFi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
- Stand-by: până la 296 ore
- Talk time: maximum 3 ore 30 minute

ACER ICONIA

Am o sugestie nemaipomenită dacă încă nu ai găsit o idee pentru cadoul perfect. Un notebook deosebit, ce-l va impresiona pe cel sau cea care îl va primi. Este una dintre cele mai noi născociri ale celor de la Acer în materie de notebook-uri portabile. Producătorul a dotat seria de notebook-uri Iconia nu cu unul, ci cu două ecrane LCD complet sensibile la atingere. Acer Iconia este un notebook de 14 inch ce protejează în carcasa sa cu iz metalic cele două ecrane poziționate față în față. În lipsa unei tastaturii fizice, puteți interacționa prin simpla atingere a unui display pe o tastatură virtuală. După părerea mea, este o idee foarte bună mai ales că s-au im-

plementat și funcțiile de gesture control și multi touch. La apăsarea pe ecran cu toate cele cinci degete, pornește o aplicație proprietară Acer Ring prin care aveți acces rapid la funcțiile de bază pe care le folosiți cel mai frecvent. Ambele display-uri au o rezoluție nativă de 1366 x 768 și folosesc tehnologia LED backlight. Dotarea hardware este exemplară și pornește de la un procesor Intel Core I5, 4 GB memorie RAM și un hard disk de 320 GB.

Prețul? Începe de la 6500 de lei.



BogdanS

PC-Practic

practic... mai ușor nu se poate!

Avermedia Cinema E332 - Player multimedia de buget

25 de programe GRATUITE pe CD

BIOS-ul pune sistemul în mișcare

Articole practice:

Compartimentare

Configurarea sistemului

Instalarea sistemului

Optimizarea sistemului

Securitatea sistemului

Transferul de date

Utilizarea sistemului

Repararea sistemului

Alte articole practice

Atelier

Drive test cu noul Internet Explorer

Top SOFT

Divizați fișierele prea mari

Soluții

Măriți spațiul disponibil pe hard disk simplu și eficient

Metode convenționale

STERGETI PROGRAME UTILE

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

JOCURILE PRETENȚIOASE

VOR DOAR „HAINE” DE FIȚE?

Oricât de puternică ar fi dorința de a renunța la „măgăoaiele” gălăgioase de lângă birourile noastre, din păcate jocurile și aplicațiile grele nu prea ne lasă să ne facem de cap chiar așa cum ne-am dori. Noțiunea de desktop computer va rămâne astfel încă mult timp în uz și asta din mai multe motive. Există încă foarte mulți gameri care preferă să pună ei înșiși mânuța și să-și construiască singuri dream machine-ul pentru care pun ban lângă ban pentru perioade lungi de timp. Dacă vă numărați printre ei, trebuie să țineți cont de câteva aspecte. În primul rând, componentele puternice sunt mari sugative de energie și adevărate aeroterme dacă ținem cont de temperatura aerului pe care îl degajă. Dacă partea de energie se remediază rapid cu o schimbare a

sursei de alimentare, aerisirea eficientă a componentelor intră în seama carcaselor. În aceste cazuri, recomand folosirea unor carcase mai voluminoase, bine ventilate, construite din materiale ce permit ușor schimbul termic cu exteriorul și, de ce nu, care să aibă un design care să atragă sau... să șocheze. Ultima parte ține doar de mândria personală, dar frecvent aceste argumente merg mână-n mână. Există mulți producători de carcase care lansează modele noi de parcă ar fi pe bandă rulantă. Eu vă recomand doar câteva modele ce se achită cu succes de sarcinile pentru care au fost concepute, lăsând alegerea designului în mâinile voastre.

Bogdan S

1

BitFenix Colossus

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 0
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 7
Greutate: 16 KG
Ventilatoare instalate: 2x230 mm, 1x140 mm
Conectori frontali: 2xUSB 3.0, 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 699 Lei

+ sistem cable management
+ spațiu frontal protejat pentru HDD extern
+ iluminare multicoloră cu LED-uri

- greutate

2

NZXT Zero 2

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 10 KG
Ventilatoare instalate: 3x120 mm, 3x80 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 568 Lei

+ flux de aer
+ sistem fixare componente fără șuruburi

- panou frontal din plastic
- ușor zgomotoasă

3

Aplus CS-Wind Tunnel

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 12 KG
Ventilatoare instalate: 2x250 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Firewire, Căști, Microfon
Preț: 499 Lei

+ spațioasă
+ cable management

- ușor zgomotoasă
- design

4

Zalman GS1000

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 4
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 12 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Firewire, Căști, Microfon
Preț: 730 Lei

+ flux de aer
+ sistem de reducere a vibrațiilor
+ sistem foarte facil de montare a componentelor

- absoarbe foarte ușor praful
- greutate

5

Antec DF-30

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 3
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 7 KG
Ventilatoare instalate: 1x140 mm, 3x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Casti, Microfon
Preț: 469 Lei

+ flux de aer
+ 2 filtre praf

- instalare greoaie a plăcii de bază

7

Cooler Master HAF 922

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 1
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 5
Greutate: 9 KG
Ventilatoare instalate: 2x200 mm, 1x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 599 Lei

+ sistem de fixare fără șuruburi
+ posibilitate instalare sisteme de ventilare suplimentare

- flux de aer excelent finisaje

9

Raidmax Aztec

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 4
HDD Bay (3,5"): 4
Greutate: 10 KG
Ventilatoare instalate: 3x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Căști, Microfon
Preț: 328 Lei

+ instalare comodă a componentelor
+ silențioasă
+ preț

- acces deficitar la conectorii frontali

6

Aerocool CyborgX

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 1
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 5
Greutate: 9 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 399 Lei

+ materiale de calitate
+ filtru praf

- amplasare butoane power și reset

8

Thermaltake Armor+ MX Black Window

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 1
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 4
Greutate: 8 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm, 1x230 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 689 Lei

+ ergonomie
+ silențioasă

- instalare deficitară a plăcilor video de mari dimensiuni
- o parte din sistemul de aerisire superior este obturată

10

Foxconn G-007

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 0
DVD Bay(5,25"): 2
HDD Bay (3,5"): 4
Greutate: 9 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm
Conectori frontali: 4xUSB, Firewire, Căști, Microfon
Preț: 298 Lei

+ ergonomie
+ încorporează cititor de carduri

- prizele de acces pentru aer sunt subdimensionate
- sistem deficitar de management al cablurilor

D-Link Boxee Box

Divertisment de-nnebunești

Încă de la primele zvonuri că D-Link ar dori să realizeze un produs ce va revoluționa complet noțiunea de home entertainment, multă lume a căzut pe gânduri încercând să deslușească marea minune ce va avea loc. În cele din urmă, miracolul s-a împlinit, iar rezultatul este cu siguranță mai spectaculos decât ne-am fi așteptat.

Lansat sub denumirea D-Link Boxee Box, acest produs va deveni cu siguranță unul dintre cele mai spectaculoase device-uri pe acest segment. Având un design pătrășor, minimalist, dar inteligent gândit, va transforma televizorul din propria locuință într-un adevarat centru multimedia. Noțiunea de HDTV este din ce în ce mai utilizată, devenind un standard destul de căutat chiar și la noi în țară. În ciuda faptului că oferta de programe transmise în format de înaltă definiție de operatorii locali de televiziune este incredibil de redusă, numărul celor care posedă echipamente și televizoare capabile să afișeze imagini HDTV este din ce în ce mai mare. Aceștia au la dispoziție tot soiul de soluții și variante ce au ca rezultat final redarea de materiale audio-video HD. Din păcate, în multe cazuri apar și probleme legate de anumite incompatibilități între formate video, meniuri total neinspirate, funcții implementate greșit și lista poate continua.

Cu noul Boxee Box, D-Link a reușit să rezolve într-o proporție covârșitoare aceste probleme. Colaborarea dintre D-Link, care a pus la punct o platformă hardware foarte bine echilibrată, și Boxee, care a venit cu o soluție software foarte deșteaptă, s-a concretizat în această minune tehnologică.

Din momentul în care conectați device-ul la TV prin intermediul unui cablu HDMI, sunteți conduși într-o interfață foarte prietenoasă prin câteva meniuri de configurare ce facilitează obținerea unui maxim de calitate și compatibilitate între echipament și televizor. Urmează setarea parametrilor de rețea ce favorizează accesul device-ului la o conexiune internet. Conexiunea în sine se poate realiza fie wireless, fie prin fir grație conectorului Ethernet ce este inclus.

Navigarea prin meniuri se face cu ajutorul unei telecomenzi foarte intuitive și... de ce nu, revoluționare. La prima vedere, pare o telecomandă simplă: include câte-

va butoane de control al playerului, gen play, stop etc. Partea interesantă intervine în momentul în care întoarceți telecomanda pe cealaltă parte. Aici descoperiți o tastatură completă

de tip QWERTY cu toate butoanele și funcțiile unei tastaturi standard de PC. În acest fel puteți comunica cu echipamentul și în mod text, facilitând o navigare mai practică pe internet sau căutări după cuvinte cheie.

D-Link Boxee Box poate reda clipuri video codate în orice format, cu rezoluții de până la 1080p sau stream-uri video HD direct de pe internet. Redarea fluentă a acestor materiale audio-video intră în sarcina celui mai nou chipset de tip ULP de la NVIDIA: Tegra 2. Acesta este primul chipset de tip dual-core gândit special pentru a fi utilizat în echipamente ce rulează frecvent materiale multimedia, garantând un frame rate optim indiferent că vorbim de fișiere de tip MKV sau clipuri flash full HD.

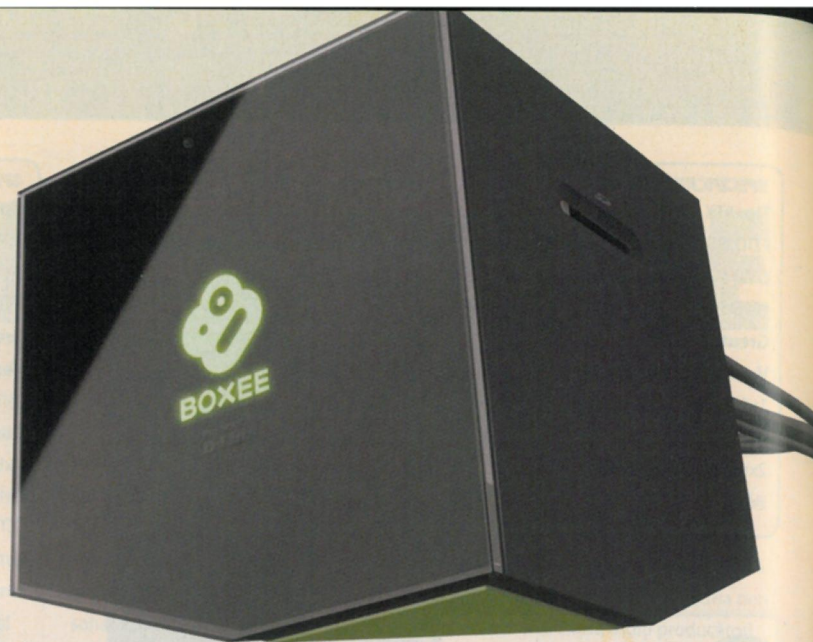
Conectarea lui D-Link Boxee Box nu este foarte bogată, însă oferă minimul necesar pentru a asigura o bună funcționare a unui home cinema respectabil. Alături de portul HDMI, este inclus și un conector de tip composite audio și unul de tip S/PDIF. Acestea devin foarte utile în cazul în care doriți să vă bucurați de un sunet cu un surround bogat obținut cu ajutorul unui sistem audio puternic și de mare fidelitate. Pentru că D-Link Boxee Box nu include niciun fel de soluție de stocare de date, producătorii oferă 2 porturi USB și un cititor de carduri pentru a accesa informații de pe cele mai răspândite formate de carduri de memorie existente. Pe de altă parte, fiind un echipament conectabil într-o rețea de calculatoare, acesta vă poate accesa fișierele sau stream-urile video de pe orice alt device din acea rețea ce are activată opțiunea de sharing sau streaming.

Interfața grafică ce rulează pe acest echipament este realizată, după cum am mai spus, de către Boxee. Această aplicație este de tip open-source, iar dacă doriți, poate fi descărcată de pe internet și instalată pe orice alt calculator. Interesant este însă modul în care este gândită și felul în care aceasta îi oferă utilizatorului accesul la informații. Meniurile sale foarte sugestive sunt completate cu scurte descrieri și chiar imagini afișate și actualizate în mod live de pe internet. Alături de funcția de bază de media center, aplicația vă poate introduce într-o lume nouă, o comunitate formată din ceilalți posesori și utilizatori ai acesteia. În acest fel, puteți comunica cu ei, recomanda anumite site-uri sau urmări recomandările lor cu privire la anumite clipuri de pe YouTube sau alte medii de acest gen.

Informațiile ce pot fi accesate sau urmărite sunt foarte vaste, existând tot felul de servicii pe care vi le oferă pe tavă. Tot ce aveți de făcut este să instalați anumite plugin-uri ce pot facilita accesul către acestea. În orice caz, nu strică să aruncați din când în când o privire pe site-ul producătorului pentru a vă pune la curent cu cele mai noi apariții în acest sens. Veți fi surprinși de ceea ce vi se pune la dispoziție.

D-Link Boxee Box este o soluție revoluționară, ce vă poate oferi rapid și ușor accesul la orice sursă de informații sau divertisment. El practic joacă rolul unui mini-PC sau laptop, însă oferă aceste lucruri într-o manieră mult mai simplă și mai intuitivă.

Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 799 Lei



D-Link ShareCenter Pulse DNS-320

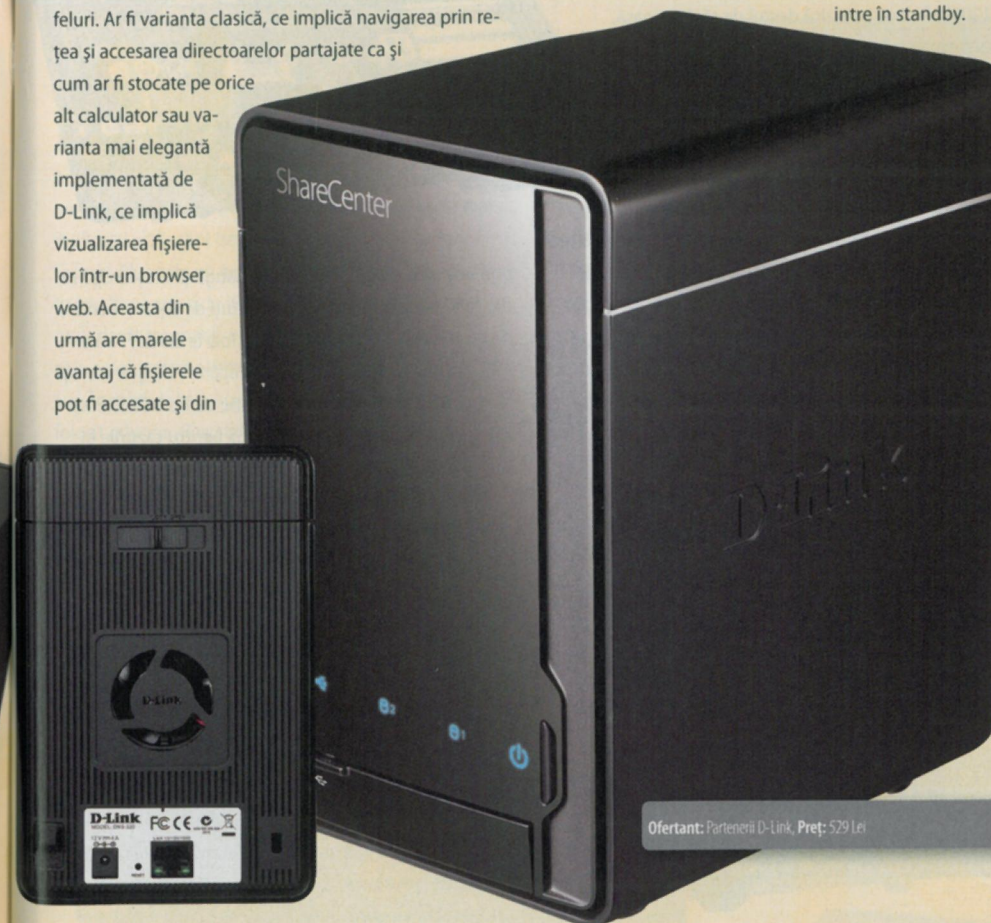
Adună și împarte cu toți

Stocarea datelor personale a devenit la ora actuală o simplă formalitate. Există tot felul de soluții și device-uri ce pot „înghiți” cu ușurință un HDD pe care apoi să-l pună la dispoziția utilizatorilor prin intermediul unei conexiuni la rețea. D-Link a vrut să mai „complice” scenariul și a lansat nu demult un nou echipament capabil să facă mai mult decât o simplă interfață între un HDD și rețeaua de calculatoare. Așa a luat naștere ShareCenter Pulse DNS-320. Acesta oferă un acoperiș pentru maximum 2 HDD-uri de 3,5” de tip SATA ce pot oferi o capacitate de stocare de până la 4 TB. Acestea pot fi utilizate ca atare sau într-o combinație RAID 1 pentru a avea certitudinea că, indiferent care dintre aceste diskuri ar avea de suferit, datele stocate sunt în perfectă siguranță.

Șmecheria continuă și cu implementarea unor funcții ce completează portofoliul acestui NAS, transformându-l într-un echipament și mai interesant. În primul rând, s-a introdus un server UPnP. Grație acestui lucru, orice device compatibil gen Boxee Box, PlayStation 3, Xbox 360 etc. poate reda conținutul audio-video direct pe ecranul unui TV fără a mai fi necesară intervenția unui PC sau notebook. D-Link ShareCenter Pulse DNS-320 dispune de un port Ethernet de tip Gigabit, ceea ce permite transferuri de pachete de date de mari dimensiuni într-un timp foarte scurt. Accesul la fișiere se poate face în mai multe feluri. Ar fi varianta clasică, ce implică navigarea prin rețea și accesarea directoarelor partajate ca și cum ar fi stocate pe orice alt calculator sau varianta mai elegantă implementată de D-Link, ce implică vizualizarea fișierelor într-un browser web. Această din urmă are marele avantaj că fișierele pot fi accesate și din

afara rețelei proprii prin intermediul conexiunii la internet. Accesul utilizatorilor se poate face într-o manieră profesională și are la bază o listă de useri și parole definită anterior. În cazul în care doriți să transferați de pe internet cantități foarte mari de date, producătorii au dotat acest dispozitiv și cu o funcție de client BitTorrent. Din momentul în care ați definit toți parametrii, device-ul începe să își facă liniștit treaba, fără a mai fi necesar să lăsați pornit calculatorul pe care lucrați. D-Link ShareCenter Pulse DNS-320 dispune din păcate de un singur port USB, însă acesta poate fi utilizat pentru a vă conecta alte device-uri de stocare, dar se oferă și posibilitatea de a conecta o imprimantă sau o multifuncțională pe care ulterior o puteți partaja cu toate calculatoarele prin rețeaua proprie.

În cazul în care doriți să realizați rapid o operațiune de back-up de pe un alt device de stocare, e suficient să apăsați butonul de back-up de pe NAS. Automat toate fișierele de pe acel device sunt transferate pe discul/discurile din interior. Pentru că D-Link duce o campanie de ecologizare și eficientizare a consumului de energie, și pe acest device apare logoul „dlink green”. Acest lucru înseamnă că există o serie de opțiuni prin care se poate reduce consumul de energie, ba mai mult, se pot chiar defini și anumite intervale orare în care acest device să intre în standby.



Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 529 Lei

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

10%
REDUCERE*

Editura Humanitas
25 lei

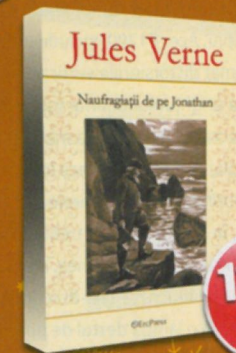


22.50
lei

Editura Nemira
24.90 lei



22.40
lei



Editura
Erc Press
12.99 lei

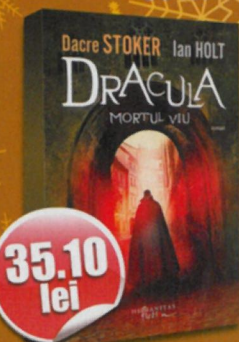
11.98
lei



35.91
lei

Editura Nemira
39.90 lei

Editura Humanitas
39 lei

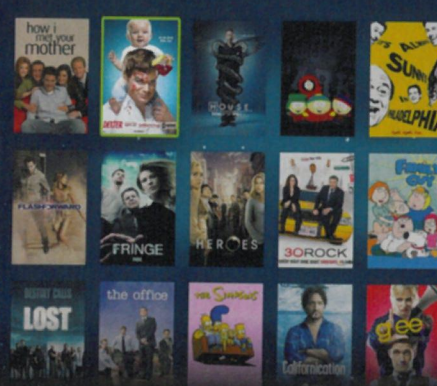


35.10
lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003
*oferta valabila in limita stocului disponibil

TV SHOW LIBRARY MOST POPULAR



DEXTER

During the day, Dexter Morgan is a jovial employee in the Miami Metropolitan Police Department crime lab, but his meticulously crafted life masks his true nature: Dexter is a disciplined and murderous psychopath (a self-admitted "monster"), and he stakes his blood lust at night by carefully killing the serial killers he...

STARRING Michael C. Hall, Julie Benz, Jennifer Carpenter, Lauren Vélez, Davi...



Acer P1200i

Videoproiecții de buget

Vă macină gândul că nu v-ați împlinit încă visul de a vă vedea desktop-ul de pe calculator mare cât perețele din living room? Mai există o șansă. Acer a lansat un model de proiector cu tehnologie 3D capabil să vă îndeplinească acest vis la un preț cât se poate de rezonabil. Dacă vă gândiți că un LCD sau televizor cu plasmă cu o diagonală de peste 1,5 metri ar putea să coste de 4-5 ori mai mult decât proiectorul, cred că această soluție pare una cât se poate de rezonabilă ca preț de achiziție și ca economie de curent. În ciuda dimensiunilor sale reduse, în el se găsește o grămadă de tehnologie de ultimă oră, plus o lampă de 180 de wați. Din păcate, nu este un model short-throw, dar completează cu alte beneficii. Spre exemplu, Acer P1200i include un senzor ce corectează automat distorsiunile verticale ale imaginii ce apar din cauza unghiurilor diferite sub care se face proiecția față de ecran sau perete. La majoritatea proiectoarelor, acest reglaj (keystone) se face în mod manual. Atunci când doriți să amplasați proiectorul pe un suport prins în tavan, în mod normal ar trebui să umblați prin câteva meniuri ca să rotiți imaginea, însă în cazul lui Acer P1200i și acest lucru se face în mod automat.

Deși include o lampă destul de puternică, designereii au considerat că nu e nevoie să instaleze un sistem de ventilare foarte puternic ce ar genera în mod normal un zgomot deranjant. Acer P1200i toarce ca o pisică și își face treaba conștiincios fără să vă

atrage atenția de la acțiunea ce se desfășoară în fața ochilor voștri. Rezoluția nativă a senzorului DLP este de doar 1024 x 768, însă se poate introduce și semnal video la o rezoluție maximă de 1600 x 1200.

O funcție destul de rar întâlnită la alte modele de proiectoare este compensarea de culoare în funcție de nuanța peretelui sau a ecranului pe care proiectați imaginea. Aceasta are rolul de a corecta și de a oferi culori cât mai apropiate de realitate chiar și atunci când fundalul are altă nuanță decât albul obișnuit.

În mod normal, proiectoarele din gama lui Acer P1200i oferă o conectică destul de săracăcioasă. Dacă de obicei vorbim doar de o intrare video de tip composite și una de tip D-Sub, în acest caz putem conecta și echipamente ce dispun de conector HDMI. Cele două porturi USB incluse permit conectarea unor dispozitive de stocare de pe care se redau anumite documente, poze sau chiar prezentări realizate în formatele cele mai cunoscute. Telecomanda din dotare, de mici dimensiuni, dar ergonomică, include și un senzor laser ce devine extrem de util în cazul în care doriți să exemplificați anumite detalii în cadrul unei prezentări sau fotografii. Fiind un produs gândit pentru uz general, inclusiv pentru vizionare de filme, durata de viață a lămpii este de aproximativ 4000 de ore.

Ofertant: Partenerii ELNOLech România, Preț: 2999 Lei

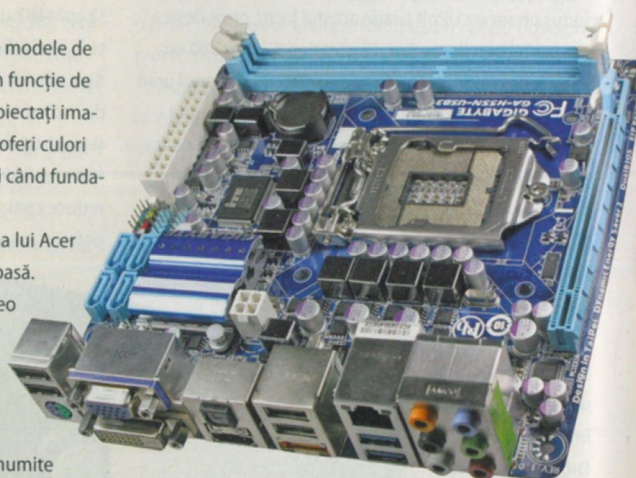


Gigabyte GA-H55N-USB 3.0

Un mini-ITX încordat

Ofertant: Partenerii Gigabyte, Preț: 389 Lei

Calculatoarele mari și greoaie nu mai impresionează la fel de mult cum o făceau odată. Tuturor li se par foarte drăguțe sistemele de mici dimensiuni ce consumă puțin, sunt ușor de întreținut și, în ciuda a ceea ce se spune, chiar pot fi folosite la multe chestii... inclusiv gaming. Ce-ați crezut? Dacă sunt mici, nu se poate face performanță cu ele? Total greșit. Mărturie stă această placă de bază, format mini-ITX, realizată de Gigabyte. Mulți ar dori să o monteze într-o carcasă pe măsură și să-i conecteze direct un televizor LCD sau plasmă. E perfect valabil și acest scenariu, ba chiar îl recomand. În afară de procesor, memorie RAM și un HDD, are tot ce e necesar pentru a fi în stare de funcționare. Conectica este completă. Pe partea video ni se pune la dispoziție aproape tot ce e nevoie: conector D-Sub, DVI și chiar HDMI. Pentru audio avem conectorii clasici pentru a ob-



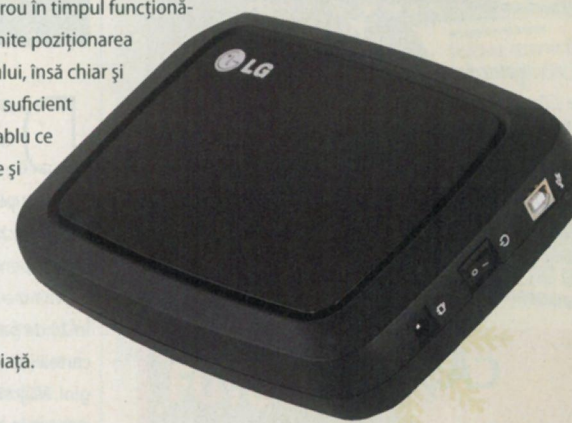
ține opt canale audio la care se adaugă și o ieșire optică digitală, 4 conectori USB 2.0 susținuți de alți 2 conectori de tip USB 3.0. Pe placă, situația e foarte clară. Fiind extrem de mică ca dimensiuni, producătorii au găsit totuși loc pentru 2 sloturi pentru memorie de tip DDR3 (maximum 8 GB), un slot PCI Express 16x pentru cazurile în care doriți să vă jucați mai zdravăn și să aveți unde să „înfigeți” un monstru de placă grafică și încheie cu cei 4 conectori dedicați oricărui tip de dispozitiv de stocare cu interfață SATA 300. În minunatul socket LGA 1156 se pot instala fără prea mult efort procesoare Intel din categoria celor Core i3, i5. Din păcate, producătorii nu recomandă instalarea modelului Intel Core i7 deoarece acesta necesită o cantitate mai mare de energie, iar puntea de alimentare pentru CPU inclusă poate susține un consum maxim recomandat de 73 de wați.

În ceea ce privește performanțele, placa Gigabyte GA-H55N stă chiar bine, în teste rezultatele fiind ușor peste așteptări. Dacă ar fi să ne limităm doar la categoria din care face parte, cu siguranță o „innobilăm” cu distincția recomandarea lunii.

LG HXG1

Extinde limitele

O soluție de stocare externă este extrem de utilă atunci când doriți să nu vă încărcați „micul” HDD al laptopului cu tot felul de informații de care în mod normal nu aveți nevoie atunci când sunteți în deplasare sau în vizită la părinți ori bunici. De la LG puteți achiziționa o „bijuterie” în materie de stocare de date ce vă pune la dispoziție o capacitate de stocare de 1 TB. Dacă e mult sau puțin, rămâne la latitudinea voastră, însă eu sunt încântat de carcasa destul de bine gândită de către LG. Lăsând la o parte designul rotunjit și suprafața acrilică ce acoperă partea centrală a acestuia, enclosure-ul este gândit pentru a fi poziționat complet orizontal pe birou. Acest fapt conferă discului o stabilitate sporită, protejându-l de eventualele accidente și pierderi de date în cazul în care discul este trântit pe birou în timpul funcționării. Producătorii au inclus și un adaptor ce permite poziționarea într-o poziție verticală destul de stabilă a discului, însă chiar și în condițiile astea nu recomand utilizarea sa. E suficient un moment de neatenție ca să trageți de un cablu ce atarnă pe birou sau să mutați niște documente și puteți să-l răsturnați. Performanțele legate de transferul de date sunt normale, apărând celebrele limitări din cauza interfeței USB 2.0 incluse. E puțin ciudat să lansezi în aceste vremuri dispozitive de stocare de acest gen când standardul USB 3.0 e apărut de ceva timp pe piață.



Ofertant: Partenerii LG, Preț: 409 Lei

Logitech Pure-Fi Express Plus

Un sunet mai... pur

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 289 Lei

De când cu toată nebunia creată în jurul iPhone/iPod, tot mai mulți producători încearcă să vândă produse dedicate lor sau auxiliare acestora. Nici Logitech nu face excepție, însă avantajul său este că de cele mai multe ori realizează device-uri foarte atractive. Pure-Fi Express Plus este un exemplu de produs interesant pentru mulți posessori de iPhone sau iPod. Prețul este mai mult decât rezonabil, iar ceea ce pune la dispoziție este cu mult peste ce oferă alți producători. În primul rând, acest sistem audio poate fi folosit oriunde. Portabilitatea nu este cuvântul de ordine, însă este posibilă. În al doilea rând, cred că are dimensiunile potrivite pentru a umple de sunet o cameră de tineret de dimensiuni rezonabile. Datorită unui sistem de difuzoare dispuse în direcții diferite se asigură un su-

net plăcut și uniform în întreaga cameră. Logitech Pure-Fi Express Plus include și funcții de ceas și deșteptător. Din păcate, nu se poate alege o melodie anume cu care să vă trezească dimineața, trebuie să vă mulțumiți doar cu sunetul unei alarme enervant de clasice. Logitech Pure-Fi Express Plus este un produs simplu. Controlul volumului sau al pieselor îl puteți face din mini-telecomanda ce-l însoțește sau cu ajutorul unui buton impresionant de pe suprafața boxelor. Logitech Pure-Fi Express Plus nu include alte funcții senzaționale sau receptor de radio AM/FM. Totul este simplu și la obiect. Audiție plăcută.



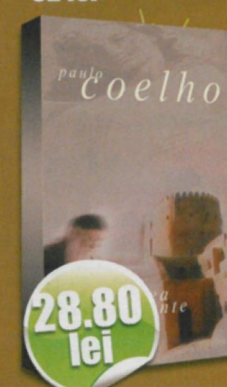
BogdanS

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE

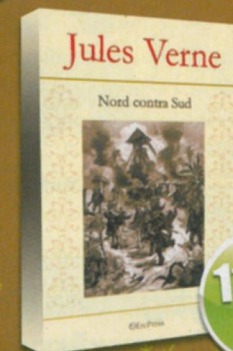
Comandă
online cărțile
și ai până la

10%
REDUCERE*

Editura Humanitas
32 lei



Editura Nemira
27.90 lei

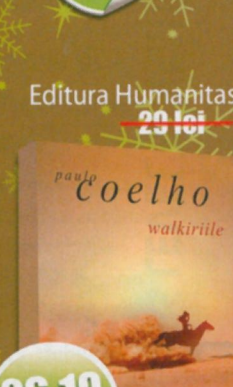


Editura
Erc Press
12.99 lei

11.98 lei



Editura Nemira
27.90 lei



26.10 lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie
pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro,
telefon: 0741.248.348, 0368.415.003
*oferta valabila in limita stocului disponibil

Titlu: Nemuritorul**Author:** Roger Zelazny**Colecția:** Nautilus**Premiul Hugo**

Nemuritorul este primul roman SF al lui Roger Zelazny, apărut în foileton în revista The Magazine of Fantasy & Science Fiction. A câștigat premiul Hugo la categoria roman, la egalitate cu Dune de Frank Herbert. A obținut premiul Seiun pentru carte străină, iar în 2009 a fost recompensat cu premiul Geffen la aceeași categorie. În Nemuritorul, temele postapocaliptice se combină cu o societate extraterestră, intrigi politice, mitologie greacă, aventură, ba chiar și un mister.

„Stilul lui Zelazny este rapid și spiritual, cu personaje bine dezvoltate și enigmatice. [...] Natura lui descriptivă este concisă: Zelazny poate descrie într-o singură frază ceea ce Stephen King face în două sau trei pagini.”

Science Fiction Review

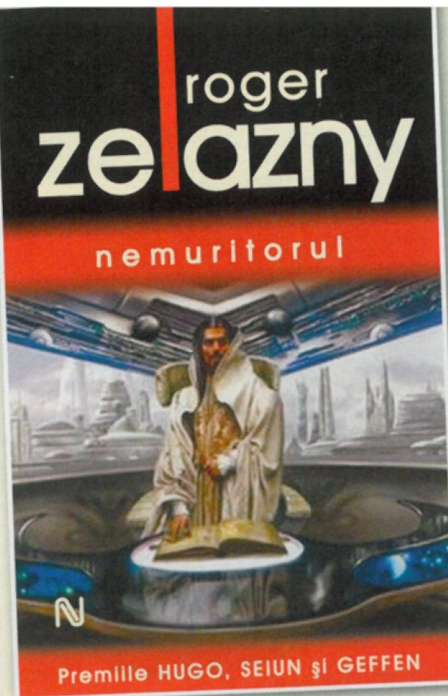
„Mulți dintre eroii lui Zelazny sunt supraoameni sau chiar zei ori semizei, iar Conrad Nomikos nu face excepție de la regulă. El este un prototip pentru eroii ulteriori ai lui Zelazny.”

Locus

„Modul cel mai bun de a înțelege romanul este de a citi în prealabil Prometeu descătușat de Percy Shelley, la care se face frecvent referire. Precum Prometeu lui Shelley, Conrad Nomikos este salvatorul potențial al omenirii. Precum Prometeu, el suferă și aproape că se autodistruge, încercând să-l salveze poporul. În loc să fure focul de la zei, Conrad pornește să fure Pământul înapoi de la vegani.”

Fantasy & Science Fiction Magazine

„Zelazny este fascinat de o anumită formă de divinitate – nu cea din categoria «este și a fost dintotdeauna», ci de creaturi inteligente, care, cumva, evoluează de la o stare mai normală, pământescă.”

New York Books Review

„Una dintre cele mai bune cărți ale lui Zelazny.

Împărtășește unele elemente cu celelalte variațiuni ale sale de mitologii universale, dar miturile grecești sunt mai degrabă sugerate decât intrupate, capturând mai degrabă atmosfera generală, nu detaliile specifice. Personajul este complex și șocant, chiar după standardele lui Zelazny.”

Interzone

CÂȘTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția noiembrie 2010, ce a avut ca premii cinci romane 2061: a treia odisee de Arthur C. Clarke, sunt următorii: **Burnescu Alexandru Robert** din Târgu-Jiu, **Negrilă George** din Craiova, **Cirjan Vasile** din Craiova, **Țucu Mihail** din Topoloveni și **Cosmin Mihai** din Târgoviște.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Partea 1 a filmului, nu a recenziei. Cealaltă parte apare pe 15 iulie. Se întâmplă așa pentru că, episod după episod, fanii nu au încetat să se plângă că lipsesc bucăți întregi de poveste, ba chiar că unele treceri sunt prea bruște și de neînțeles pentru cei care nu au citit cărțile. Ei bine, nici acum nu e acoperită toată cartea. Nici nu ar avea cum. În 20 de pagini în carte sunt 100 de emoții și acțiuni, iar cartea (cu numărul 7) are, cred, mai bine de 700 de pagini. Majoritatea celor care au citit-o de curând se vor aștepta la miracole, imposibile însă, pentru că e foarte greu să transpui idei, concepte, gânduri și trăiri pe peliculă la fel cum un scriitor priceput o face într-o carte. Cei care au citit cartea acum ceva timp, printre care mă număr și eu, se vor duce la film bucuroși că pot să se întoarcă în această lume de poveste. Unii vor aprecia efectele, care într-adevăr sunt foarte bune, alții se vor plictisi pe la jumătate, mie mi se întâmplă la toate filmele HP, dar, chiar și așa, fără să înțeleg fenomenul, din când în când tot am chef să le privesc, pe când restul vor iubi fiecare minut. Eu am găsit filmul puțin prea egocentric și implicit prea gol, în carte sunt dezvoltate zeci de personaje, aici însă totul se învârtă în jurul celor trei eroi. Nu

spun că nu e fascinant și interesant, dar parcă aș fi vrut mai multă poveste și mai puțină peisagistică. Pentru cei care nu au citit cărțile, nici nu știu ce să recomand. Dacă ați văzut primele 6 părți și v-au plăcut, e oarecum imposibil să nu vă placă și această parte, dacă în schimb nu v-au interesat... de ce mai discutăm. Recomandarea mea este nu să vă duceți la film, ci mai repede să citiți/recitiți cărțile. Cărți care nu se adresează neapărat copiilor, sunt scrise inteligent și mult, mult mai frumoase decât toate filmele HP la un loc. După ce le terminați, dacă vreți mai mult, încercați și Jocul lui Ender și Dune, alte cărți cu copii vrăjitori (în felul lor) apăsați de o moștenire nedorită. Dacă vă plac SF-urile, aș putea spune că aceste două cărți s-ar putea să vă placă chiar mai mult. Dacă vă plac și jocurile (Ha!), Ender o să vă obsezeze și o să vă deschidă ochii. Și când te gândești că e scrisă în '85. Lumos!

ncv

DOUĂ REVISTE LA SUPER PRET!

FOTO-VIDEO

fotoworld.chip.ro

DIGITAL

Collection

9⁹⁵ LEI

ediția 05/2010



ediția 04/2010



ediția 03/2010

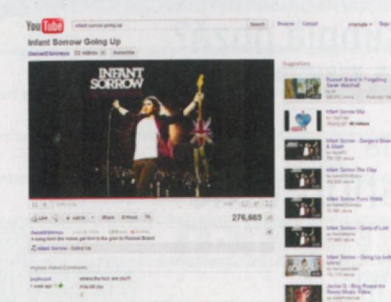


ediția 02/2010

www.

www.youtube.com

Mai tare ca Happy Fish. Mai frecventat ca Trilulilu. Cin' să fie? IUTUB!



<http://www.livetravelmountains.com/luxury/luxury-in-zermatt-switzerland/>

Cabana de la Omu' a primit o nouă înfățișare. Au dat un pic cu mopul, au șters praful și au bătut covoarele, iar acum totul arată ca nou.



Câștigă una din cele cinci cărți Nemuritorul de Roger Zelazny răspunzând la întrebarea:

La ce categorie a câștigat Roger Zelazny premiul Hugo?

- ▶ roman
- ▶ nuvelă
- ▶ poezie

Nume, prenume

Cod numeric personal

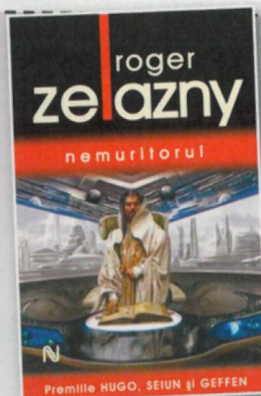
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 februarie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna martie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**
îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie

CAUTĂ PACHETUL PROMOȚIONAL!
FOTO-VIDEO digital + cartea
500 de sfaturi de fotografiere

Preț special
22,98 lei

03.2013
fotoworld.chip.ro

FOTO-VIDEO

ianuarie 2011

ISSN 1453-7079

DIGITAL

Fotografia

de la pasiune spre perfecțiune

Portofoliu Radu Carnaru

500
de sfaturi de
FOTOGRAFIERE

TEST & REVIEW

DSLR-ul și funcția video

Obiective

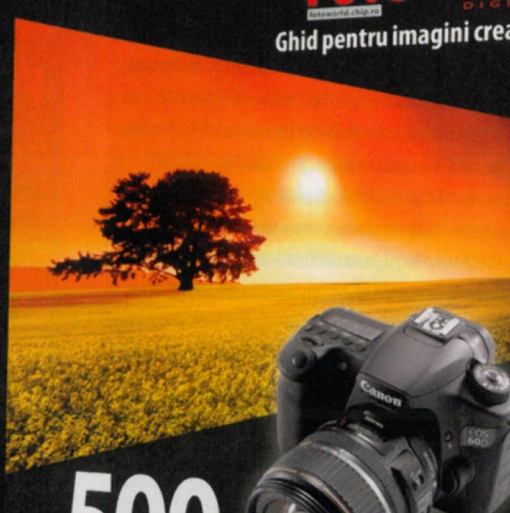
Canon EOS 60D

50
de
FO

Ediția lunii ianuarie 2011 a
revistei FOTO-VIDEO digital
poate fi achiziționată prin
pachetul promoțional
„FOTO-VIDEO digital + cartea
„500 de sfaturi de fotografiere”,
la prețul de 22,98 lei
sau în formatul obișnuit,
la prețul de 10 lei.

Cartea poate fi comandată
și separat, online, la adresa:
www.chip.ro/librarie

FOTO-VIDEO
DIGITAL
Ghid pentru imagini creative



500
de sfaturi de
FOTOGRAFIERE

Trucuri pentru abordarea inedită a subiectelor
Perspective interesante | Soluții pentru îmbunătățirea imaginilor
Reguli de compoziție | Tehnica foto și mod de lucru | Accesorii utile

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe **fotoworld.chip.ro**

Librăria
CHIP
ONLINE **ro**

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un Card SDHC de 4GB sau un Card Micro SDHC de 4GB.

DVD 20 de ani de WWW
 12.999 lei
 Vă dăruim din nou o ediție limitată. • 54

CHIP

Cadouri de Crăciun
 1000 de jocuri pentru PC
 1000 de jocuri pentru PS3
 1000 de jocuri pentru Xbox 360

Abonament BONUS
 12 apariții + SD 4GB

Upgr
 Parole puternice
 10 trucuri pentru a deveni invincibil în joc

LEVEL
 12.999 lei
 Vă dăruim din nou o ediție limitată. • 54

Abonament BONUS
 12 apariții + SD 4GB

Fallout NEW VEGAS

FOTO-VIDEO DIGITAL
 12.999 lei
 Vă dăruim din nou o ediție limitată. • 54

Fotografia
 1000 de jocuri pentru PC
 1000 de jocuri pentru PS3
 1000 de jocuri pentru Xbox 360

Abonament BONUS
 12 apariții + SD 4GB

TEST & REVIEW

PC-Practic
 12.999 lei
 Vă dăruim din nou o ediție limitată. • 54

BIOS-ul
 pune sistemul în mișcare

Abonament BONUS
 12 apariții + SD 4GB

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (SDHC Card 4GB sau MicroSDHC Card 4GB) va fi trimis împreună cu revista din abonament, după data de 10 ianuarie 2011.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> SDHC Card 4GB SanDisk sau <input type="checkbox"/> MicroSDHC Card 4GB SanDisk <small>(dăruie modelul dorit)</small>			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> SDHC Card 4GB SanDisk sau <input type="checkbox"/> MicroSDHC Card 4GB SanDisk <small>(dăruie modelul dorit)</small>			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> SDHC Card 4GB SanDisk sau <input type="checkbox"/> MicroSDHC Card 4GB SanDisk <small>(dăruie modelul dorit)</small>			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> SDHC Card 4GB SanDisk sau <input type="checkbox"/> MicroSDHC Card 4GB SanDisk <small>(dăruie modelul dorit)</small>			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> SDHC Card 4GB SanDisk sau <input type="checkbox"/> MicroSDHC Card 4GB SanDisk <small>(dăruie modelul dorit)</small>			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere”			107,98 lei	

Total general de plată:

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând actul formulat surse de acord cu informațiile menționate mai sus și în preluare și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing și să corespundă comercială. În conformitate cu prevederile art. 72-18 din Legea 677 din 2001 dispuși de următoarele drepturi de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne scrieți în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, DP2, PFA 500530 Bragov, sau prin fax la numărul 0268 418728 3 D Media Communications la ANSPD înregistrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al fost-PCR sub numărul 4702.

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



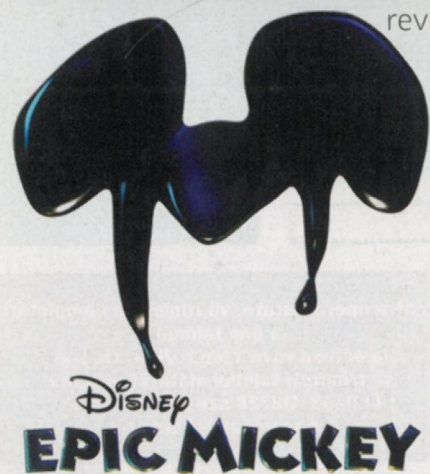
www.sandisk.com

NEXT ISSUE *

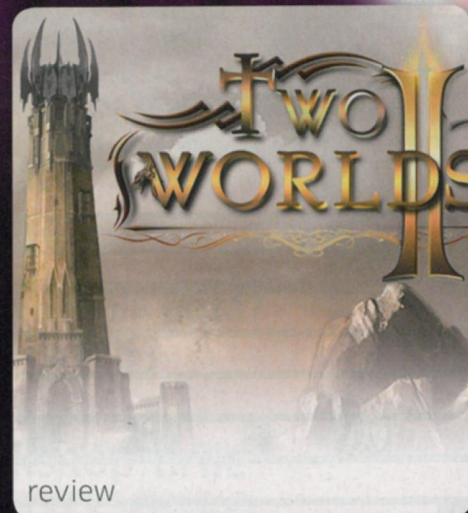
The image shows the official logo for the World of Warcraft expansion 'Cataclysm'. The words 'WORLD OF' are in a smaller, gold, serif font at the top. Below them, 'WARCRAFT' is written in a large, bold, gold, 3D blocky font. At the bottom, 'CATACLYSM' is written in a black, serif font with a white outline. The entire logo is set against a dark, fiery background with orange and red flames and glowing embers.



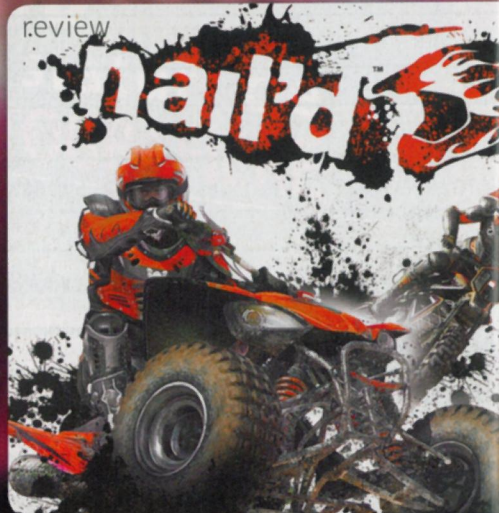
Sfârșitul? Niciodată!



Soarecele vine de la Disney.



De data asta nu mai scapă.



Curse demente cu ATV-urile pe dealuri

*Cu titlu informativ



CAUTĂ PACHETUL PROMOȚIONAL!
CHIP DVD + cartea
500 de sfaturi de fotografiere

În luna ianuarie veți putea citi:

700 de găuri de securitate

Vulnerabilitățile fac programele uzuale nesigure

Cablul potrivit

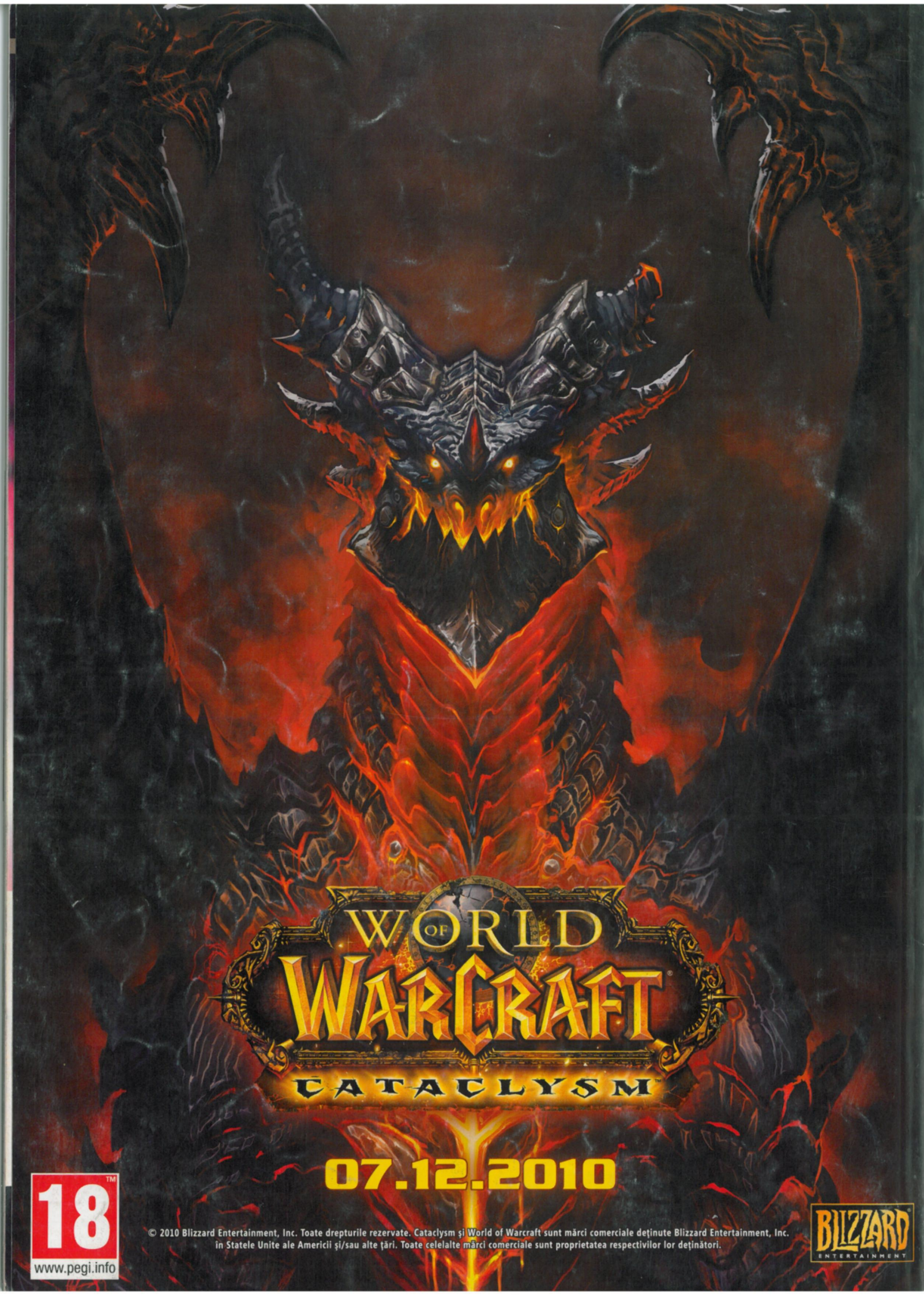
CHIP vă arată ce cablu este potrivit pentru fiecare echipament de home entertainment

Nokia N8

Cântec de lebădă sau pasăre Phoenix?

Protejați copiii în internet

**În funcție de vârstă,
copiii trebuie să dispună
de măsuri diferite
de control parental**



18TM
www.pegi.info

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Cataclysm și World of Warcraft sunt mărci comerciale deținute de Blizzard Entertainment, Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT